
Nº 3 1992
100 ptas.
OK CONSOLAS
REVISTA SEMANAL
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
ESTA SEMANA LO PASARAS EN GRANDE
SUPERMAPA:
BATMAN
¡ENROLLATE AL MURCIELAGO!
STAR WARS
LA BATALLA DE LAS ESTRELLAS
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
T2
TERMINATOR 2
JUDGMENT DAY
Terminator 2
Judgement day
ARRASA CON TODO
SIGUE LA BOLA CON MARBLE MADNESS
8 414090 101943
00003
EDITORIAL NUEVA PRENSA



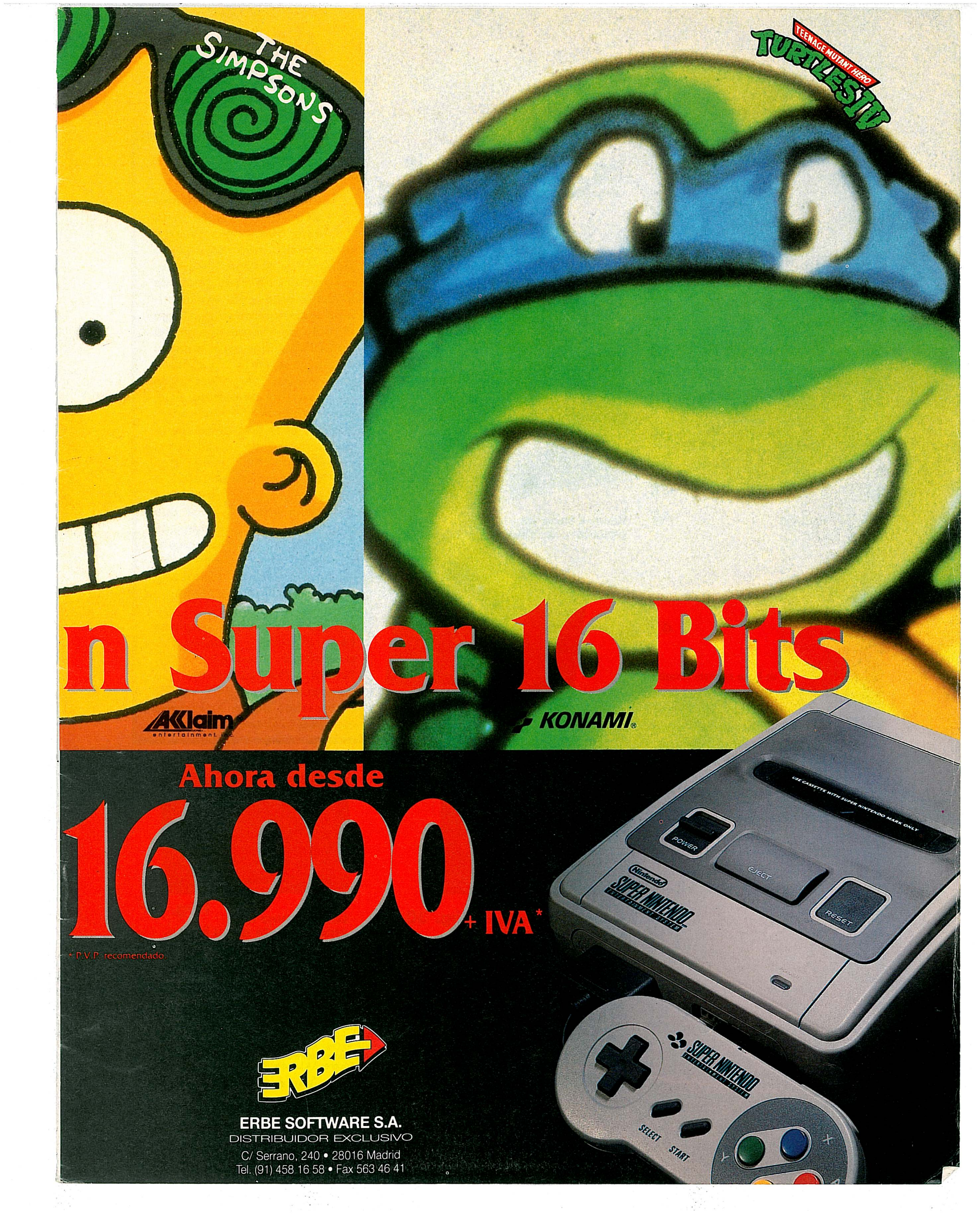
STREET FIGHTER II ™

1P 1200 NIN 50000 2P 2500
ZANGIEF KO E. HONDA
CAPCOM

SUPER 16 MEGAS

¿Quieres ver cómo tus héroes favoritos se convierten en Super Héroes?
Ahora lo tienes fácil.
SUPER NINTENDO Super 16 Bits es la única consola que proporcionará a tus héroes la super acción sin límite que ellos necesitan.
¿Llegarás hasta el final? No les falles.
La emoción está servida.

SUPER NINTENDO ™
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS
Nintendo®


THE SIMPSONS
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV
n Super 16 Bits
Acclaim
KONAMI
Ahora desde
16.990 + IVA*
* P.V.P. recomendado.
USE CASSETTE WITH SUPER NINTENDO MARK ONLY
POWER
EJECT
RESET
Nintendo
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SELECT
START
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

SUMARIO

secciones

Año 1 Número 3

OK NEWS 5

OK PASARELA

Duck Tales	9
Star Wars	10
Terminator 2	14
Super Castlevania IV	18
Asterix	30
Solstice	32
Marble Madness	34
Hook	36
Batman	38
R-Type	41

OK TRICKS & TRACKS

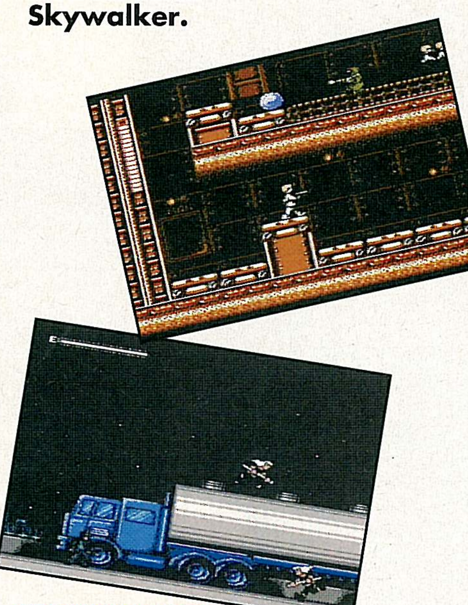
Asterix	42

¡ATENCION!

Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:

OK CONSOLAS
Pza. Ecuador,2
1ºB
28016 MADRID.

STAR WARS
Conviértete con tu NES en Luke Skywalker. Pág. 10



TERMINATOR 2
Revive toda la emoción del film. Pág. 14

SUPER CASTLEVANIA IV
¿Te atreves con el mismísimo Drácula? Pág. 18



ASTERIX
Los locos guerreros galos en tu consola. Pág. 30

BATMAN
La aventura más emocionante de tu héroe. Pág. 38

OK CONSOLAS

Continua nuestra genial aventura consolera en ésta que es ya nuestra tercera cita semanal. Como siempre, y después de poneros con OK NEWS al tanto de la actualidad y de los próximos lanzamientos, nos llega el turno de internarnos en OK PASARELA, que esta semana nos ofrece todo un clásico inter-estelar, "Star Wars", que va a permitir convertirte en el mismísimo Luke Skywalker.
Junto a él llegan otras novedades no menos sustanciosas, como "Hook", "Terminator 2", "Batman", "Duck Tales" o "Asterix", con protagonistas de auténtico lujo, y otras que prometen elevar las cotas de acción de nuestras consolas a cimas inimaginables, como "R-Type", "Marble Madness", "Solstice" o el tétrico "Super Castlevania IV".
Cerramos nuestras páginas con algunos estupendos truquillos dentro de OK TRICKS & TRACKS, con los que esperamos que logréis vencer a vuestros duros enemigos con toda facilidad.

Administrador General: Jose Ignacio Pérez Moreno
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández
Director: Saúl Braceras
Redactor Jefe: José Emilio Barbero
Redactor: Félix Físíco Vara
Colaboradores: Patricia Alvaro, Jorge Gamio, Eduardo Giachino, Lucas «Typewriter», José Villaba Medina, Enrique Rex, L.Esteban.
Diseño y Maquetación: Luis de MIguel
Fotografía: Jorge Gamio
Jefa de Publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Asesores de Marqueting: RMG y Asociados.
Redacción y Administración: Pza. República del Ecuador,2, 1ºB 28016-Madrid Telf:(91) 457 53 02/5203/5608 Fax:4579312
Suscripciones: Carmen Martín Telf:(91) 457 53 02 / 5203 / 5608 Fax: 457 93 12
Fotomecánica: Fotomecánica Iglesias S.A. c/Amoros,9.
Imprime: Color Press,S.A. C/ Miguel Yuste,33
Depósito Legal: M-29.994-1992 Printed in Spain X, 92
Distribuye: Coedis S.A. 08750 Molins de Rei- Barcelona Telf: (93) 680 03 60.
Distribucion en América: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP; En Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A.(Compañía Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta, Melilla: 100 pts.

TALMIT´S ADVENTURE

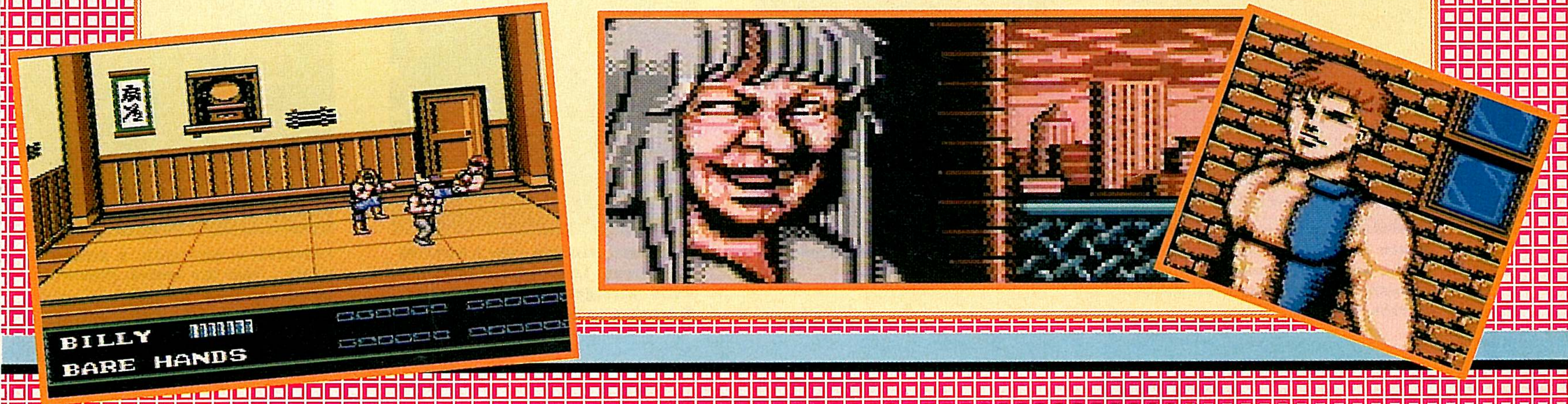
(NAMCO/SEGA - MEGADRIVE)

Una nueva historia de malos y buenos con una representación gráfica de calidad "high level" (léase mu guena), es otro de los próximos lanzamientos de Sega para tu Megadrive. Te convertirás en el valeroso príncipe Talmit y tu misión será salvar a la princesa Wondra y a las hadas guardianas de la Tierra de las Maravillas, de las garras del malvado rey Mole. Pásate por tu tienda favorita, compra tu capa y espada y prepárate para el nuevo desafío de tu Mega Drive.

DOUBLE DRAGON III

(ACCLAIM/SPACO - NES)

Esta vez tendréis que estar dispuestos a recorrer el mundo en busca de Marion. Las únicas posibilidades de éxito pasan por atender a las pistas de un adivino y utilizar todos vuestros conocimientos sobre artes marciales contra vuestros enemigos. Nuevos personajes, nuevos movimientos de karate y kung-fu, más escenarios, un mogollón de novedades que convierten a este Double Dragon III en un super-lanzamiento. Si no tenéis miedo de nada ni de nadie y queréis de verdad lograr las piedras sagradas que os conducirán a vuestro objetivo, gritad conmigo: ¡kiaaaaiii...!.

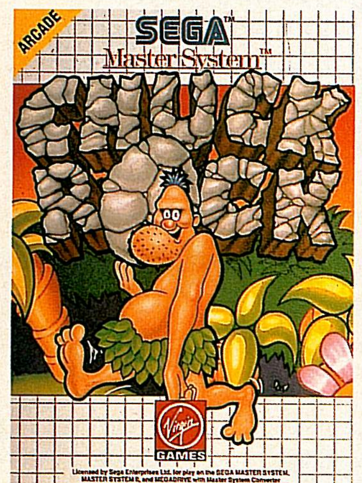






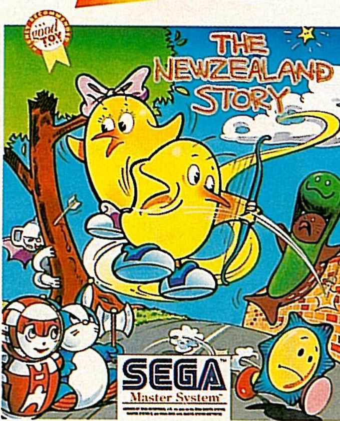
**Esta si que es buena. Repulsivos seres de otros planetas han ido a tocar las narices de un monstruo como BART SIMPSON.
Lo llevan claro. Entra en el cuerpo de BART y reparte rayos X para distinguir sus grotescos cuerpos.
¡No olvides tus gafas de rayos X!. Tío, esta es la tuya.**

JUEGATE



La chica de CHUCK ROCK ha sido capturada. Dinosaurios trastornados te esperan en un rescate a muerte. ¡Parte con todo!.

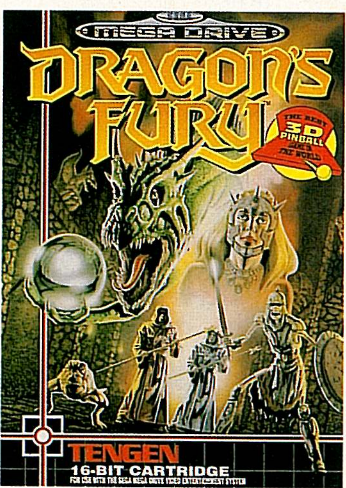




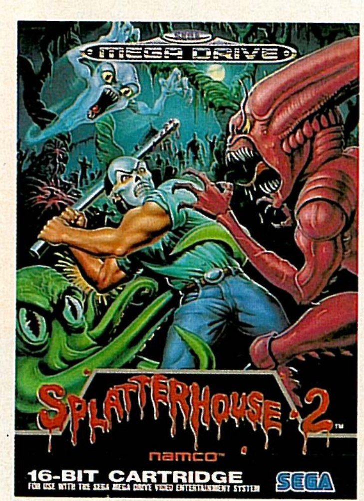
Vuela a Nueva Zelanda y salva a tus colegas de los más diabólicos enemigos. El tiempo corre rápido.



**Tres flipantes juegos en un cartucho:
Missile Command, Centipede y Breakout.**



Un pinball en 3 dimensiones. Si eres lo bastante bueno puedes conseguir un billón de puntos.



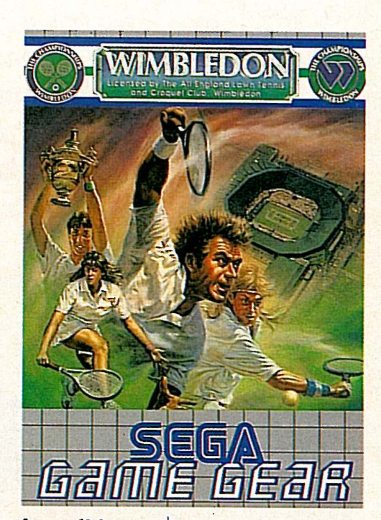
Ponte la máscara del terror. Tu novia, Jennifer, depende de ello, utilizarás motosierras para salvar su vida.



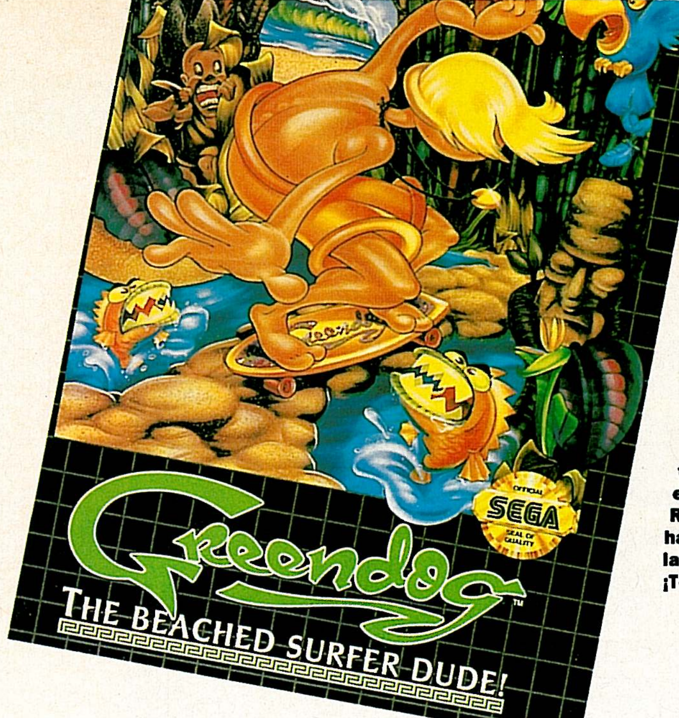
Acompaña a Mc Fly en su frenética carrera contra el tiempo.



Tu cabeza arácnida vale 1.000.000 de dólares. Los seres más repulsivos persiguen la recompensa. ¡Telarañas en acción!.

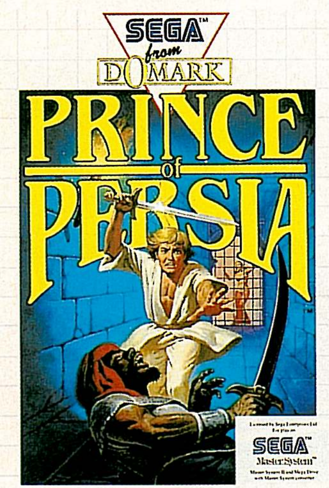


Increíbles smashes, y passing shots... son tus armas. ¡Házle un globo a tu mejor amigo!.



Greendog ha perdido su tabla de surf. Se le terminó el ligoteo y vacilón playero. Recupera su tabla Azteca y harás feliz a todas las chavalas del Caribe. ¡Te lo agradecerán!.

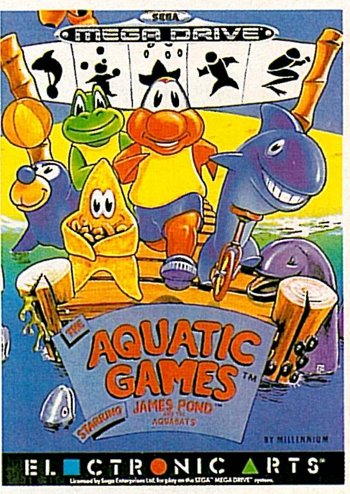
LO TODO



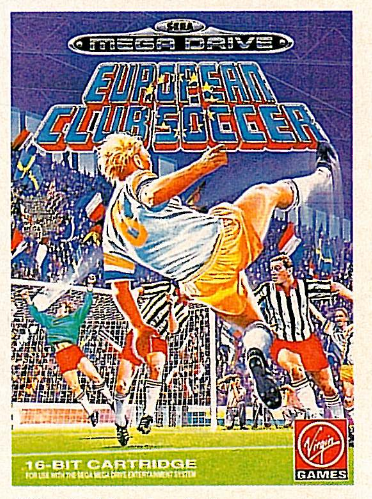
Empuña la espada para salvar a una princesa de lo mas guapetona.



¿No quedan héroes en la tierra de las maravillas para librar a la gente del malvado rey MOLE y sus secuaces?



James Pond presenta:
LOS AQUABATICS.
Los juegos acuáticos más desmadrados de la historia. ¡Mójate!.



Cálzate bien las botas y prepara los tacos para triturar a 170 equipos de fútbol. ¡La copa está en juego!.



Arranca la máquina más potente del mundo y revienta el asfalto a tu paso. El Gran Premio está en juego. ¡Pónte los laureles!.

Vive una Aventura

SEGA



TOM Y JERRY

(TURNER/SEGA - MASTER SYSTEM)

¿Quién no ha disfrutado con las aventuras de dibujos con que esta pareja de personajes alegraron nuestras pantallas hace ya algunos años? Si tú te cuentas entre la gran masa de aficionados a los juegos que tienen como protagonistas a famosos del celuloide, no pierdas el tiempo jugando al gato y al ratón y aprovecha la ocasión de incorporar a tu "juegoteca" este magnífico producto que en breve plazo de tiempo estará a la venta.

JOE & MAC: CAVEMAN NINJA

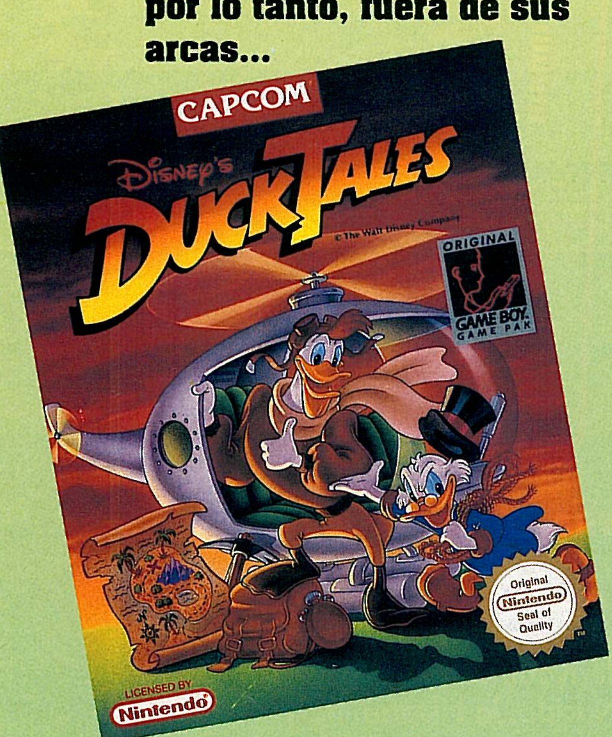
(ELITE/SPACO - NES)

Remontarse a épocas muy antiguas y ver como vivían los entonces habitantes de nuestro planeta podría convertirse en una tarea complicada si no tuviesemos una ayuda tan divertida como la que nos presenta este nuevo lanzamiento para la consola Nintendo. Un mundo de cavernas, monstruos antediluvianos y tribus nada amistosas, serán los problemas que Joe encontrará en su lucha por recuperar a todas las mujeres que fueron raptadas de su aldea. Os espera una verdadera aventura prehistórica con un montón de situaciones bárbaras para jugar.

DUCK TALES
TU PESO EN ORO

OK Pasarela: DUCK TALES.
Consola: GAME BOY.
Distribuidor: ERBE.
Compañía: THE WALT DISNEY COMPANY.
N. de jugadores: 1.
N. Vidas: 3 N.
Fases: 6.

¿Quién no sabe de la incontrolada avaricia de Scrooge McDuck? Seguro que tú si, pero no te puedes imaginar lo que alguien como él, es capaz de hacer por unos cuantos tesoros que se encuentran repartidos en el mundo y por lo tanto, fuera de sus arcas...



NO TE DEJES INTIMIDAR. El juego se desarrolla entre cinco parajes a lo largo y ancho de todo el mundo, y tu misión es tomar posesión de cinco tesoros: cada uno escondido en su peculiar ambiente. Te moverás por un extenso laberinto plagado de cornisas y peligros que amenazan las tres únicas vidas que posees: trampas, monstruos y villanos en cada uno de los lugares que visites, incluso por haber, hay hasta plantas carnívoras que no dudarán en pegarte un buen mordisco si les das la oportunidad. Tu tiempo es limitado, así que no te entretengas en observar la exuberancia exótica de la selva del Amazonas y recoge pronto el Cetro del Rey Inca. Ojalá no te intimiden las tétricas situaciones de ese hervidero de engendros que es Transilvania ni te impidan encontrar la Moneda del Reino Perdido. Aguanta con valentía el agobiante calor de las minas de Africa y sé tú el propietario del Diamante Gigante del Interior de la Tierra. Deberás soportar con infinita paciencia el gélido aire del Himalaya si tu deseo es buscar la Corona de Genghis Khan. Si quieres, tendrás la Luna, y allí podrás llevar a cabo mil hazañas para hacerte merecedor del Queso Verde de la Longevidad.



Pero después de pasar por todas estas calamidades, no, no te espera la recompensa, sino todo lo contrario, una espantosa batalla final, en la que habrás de vencer si no quieres que todos los tesoros conseguidos, te sean arrebatados de las manos. Sólo cuando hayas librado con éxito ésta última batalla, terminarás triunfal el juego.

Sin embargo, no estarás solo. Huey, Dewey, Louie y Webby, te proporcionarán -al confundirte con el tío- pistas muy útiles. Además, recibirás apoyo de Bubba Duck, Mrs. Beakly, Gizmo-Duck y Launchpad.

JOSE VILLALBA.

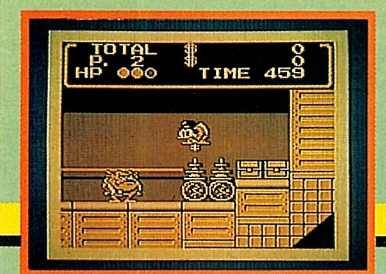
OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

DUCK TALES

jugabilidad	85
movimientos	80
gráficos	87
sonido	96
originalidad	88
TOTAL	87

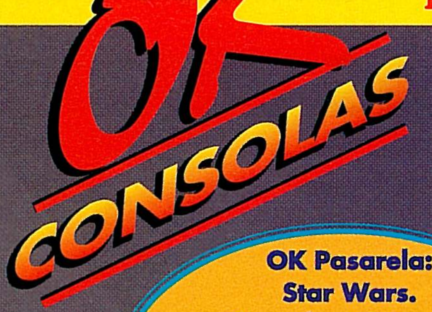
Toma su personalidad y serás héroe en la más alocada y frenética búsqueda del planeta privado en tu GAME BOY.









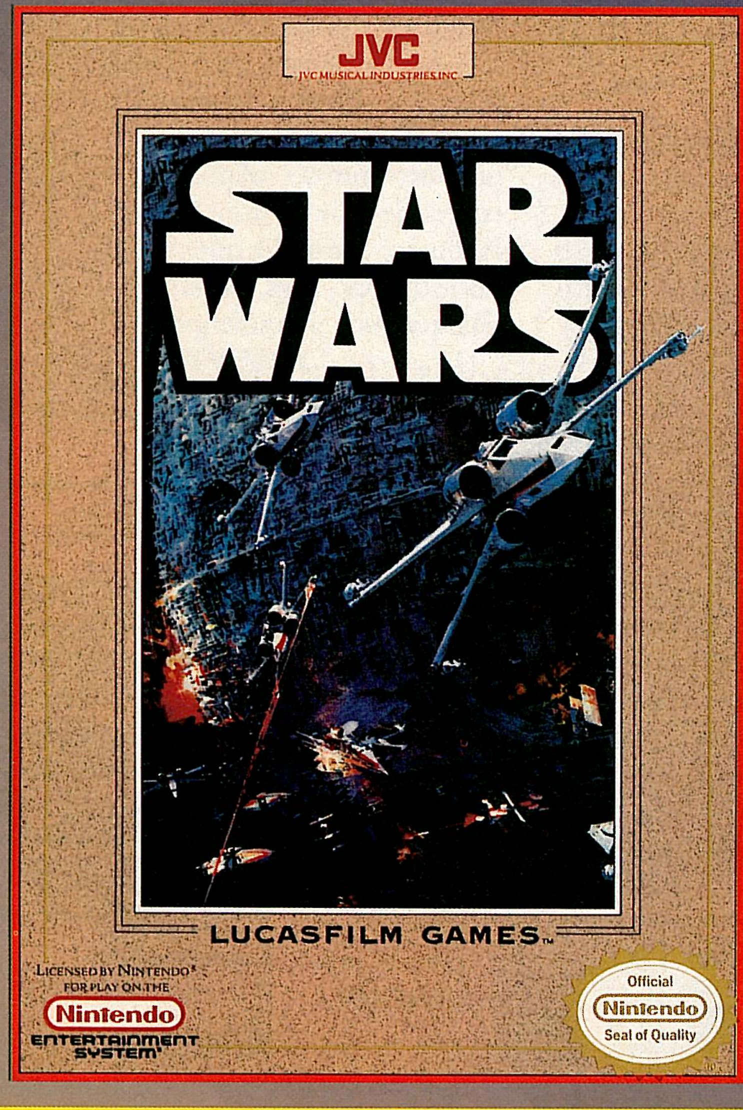


OK Pasarela:
Star Wars.
Consola: Nintendo.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Lucasfilm Games.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 1. Fases: 10.

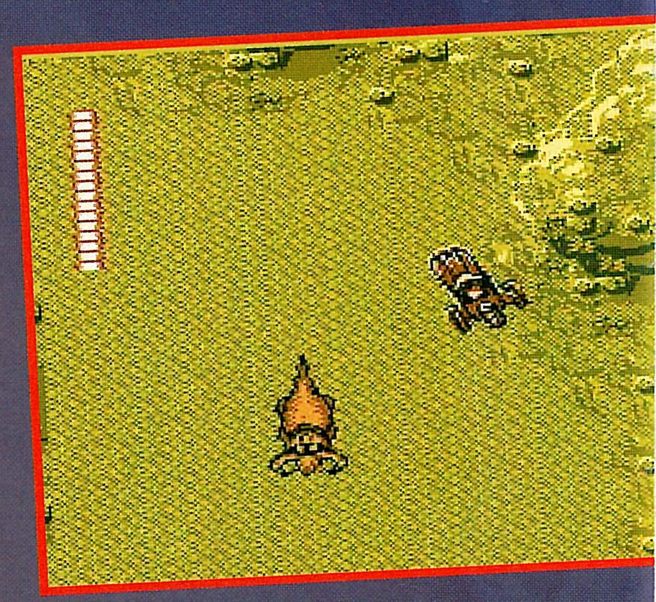
STAR WARS

HACE MUCHO, MUCHO TIEMPO...

...En una galaxia muy muy lejana, un malvado Imperio osaba usurpar la soberanía popular de la república para tomar el mando de los órganos de gobierno. Sólo unos pocos, conocidos como " la rebelión", lucharon en nombre de la libertad para reestablecer el orden en la galaxia...

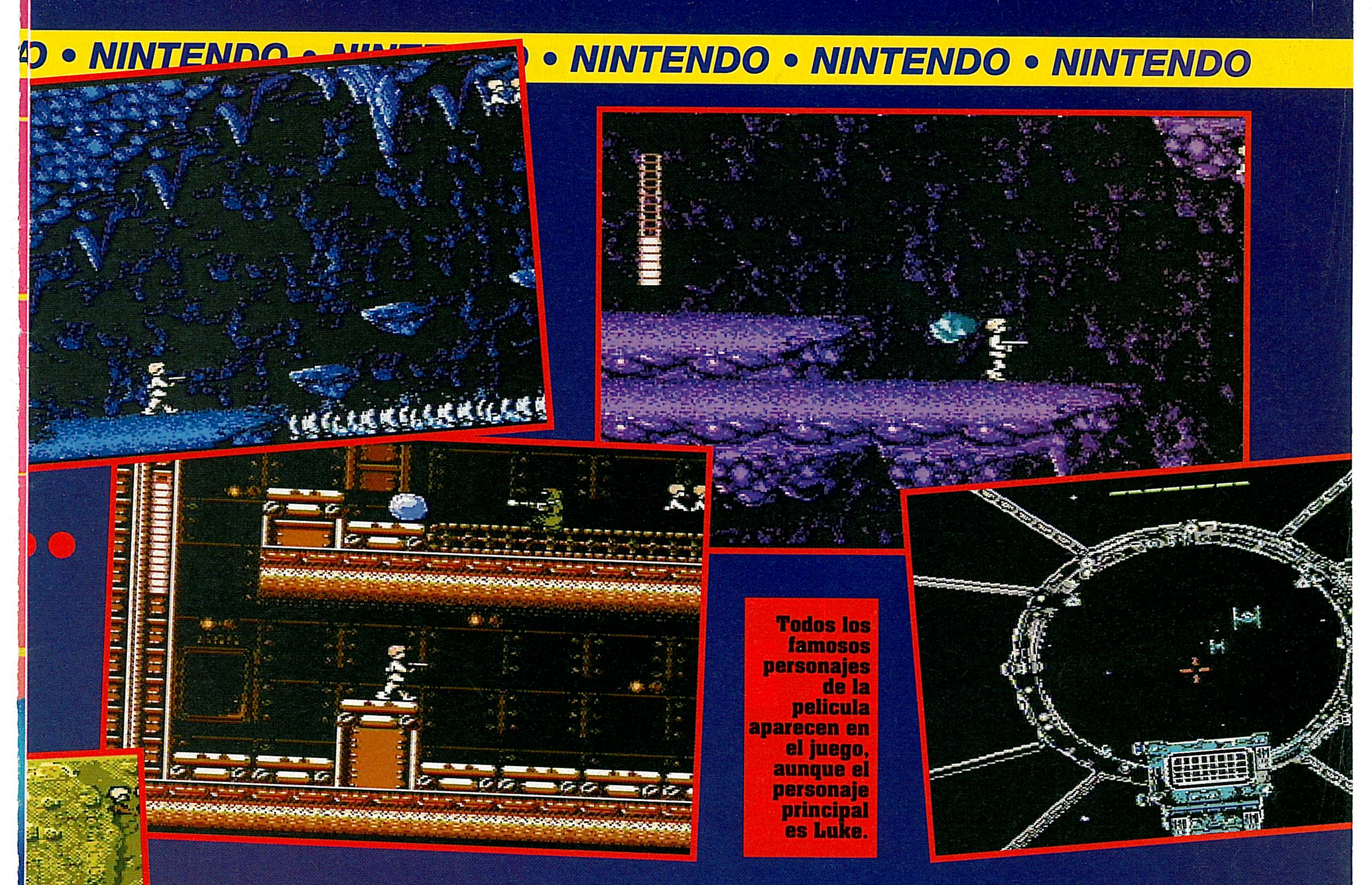


Si en su momento alucinaste con la película que consagró a George Lucas y sirvió para inaugurar la trilogía de "La Guerra de las Galaxias", éste estupendo pero difícil arcade te deleitará.



LA VERDADERA GUERRA DE LAS GALAXIAS

Quién no haya oído hablar nunca de esta película o, en su defecto, haya disfrutado alguna vez con algún artículo derivado de ella no puede saber lo que se pierde. Nacida, la historia, hace ahora ya 15 años, la conversión que ahora hace su aparición el la Nintendo puede presumir de ser el primer juego que sigue y respeta a la película que le da nombre. Si anteriormenta habían existido " coin-op" que intentaban versar sobre ella y que se habían limitado a emular las hazañas del Luke



Todos los famosos personajes de la pelicula aparecen en el juego, aunque el personaje principal es Luke.

piloto, olvidando por completo al resto de criaturas, ahora, con la que podríamos definir como " versión oficial", podremos meternos de lleno en el argumebnto de la película, con todas sus escenas y acciones.
Con esta versión podremos hacernos pasar por el verdadero Luke a los mandois del deslizador de las arenas, del su ya famoso Ala-X, recorriendo los metáliucos pasillo de la estrella de la muerte o disparando desde el Halcón Milenario a los TIE Fighters que nos ataquen.

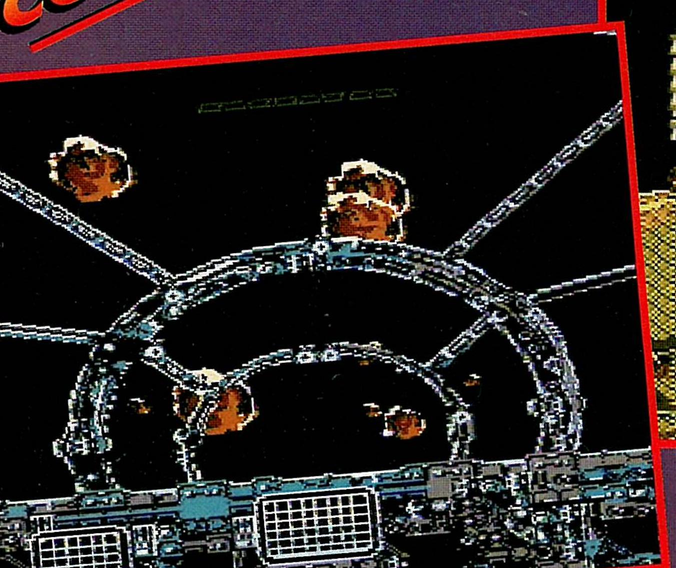
LOS CAMINOS DE LA FUERZA

El objetivo del juego creo que ha quedado claro: debemos derrotar al Imperio destruyendo la Estrella de la Muerte, aunque antes debemos preocuparnos de entrar en contacto con la rebelión y unirnos a ella.
Al comienzo del juego guiaremos los destinos de Luke Skywalker, el joven agricultor que vive con sus tíos, para encontrar a todos sus compañeros de cruzada. Así, y a medida que avancemos en el juego, podremos manejar a todos los personajes de la película.
Han solo, al que encontraremos en la taberna de Mos Eisly, nos prestará sus servicios, extrañamente, sin más, mientras R2D2 se estará en la fortaleza Jawa y Obi Wan Kenobi perdido en una caverna de los desiertos de Tatooine. Una vez recogidos todos nos dirigiremos a Alderaan en busca de la princesa Leia... y así, que no es poco, hasta el final de la aventura.
El juego es en esencia un juego de habilidad, y aquí, cuando decimos habilididad no decimos una habilidad cualquiera, sino una pericia digna de maestro que no se la saltará, seguramente, criatura alguna.
Los objetos con escudos protectores, pistolas laser o la mística espada de luz se dispersarán habilmente por todas las cavernas de los desiertos de Tattoine, para que nuestro pipiolo aventurero pueda curtirse en los caminos de la fuerza.

LO BREVE Y BUENO...

En cuanto a la opinión del programa no podemos sino remitiros a las imágenes de la pelicula y usar una frase antológica de uno de los

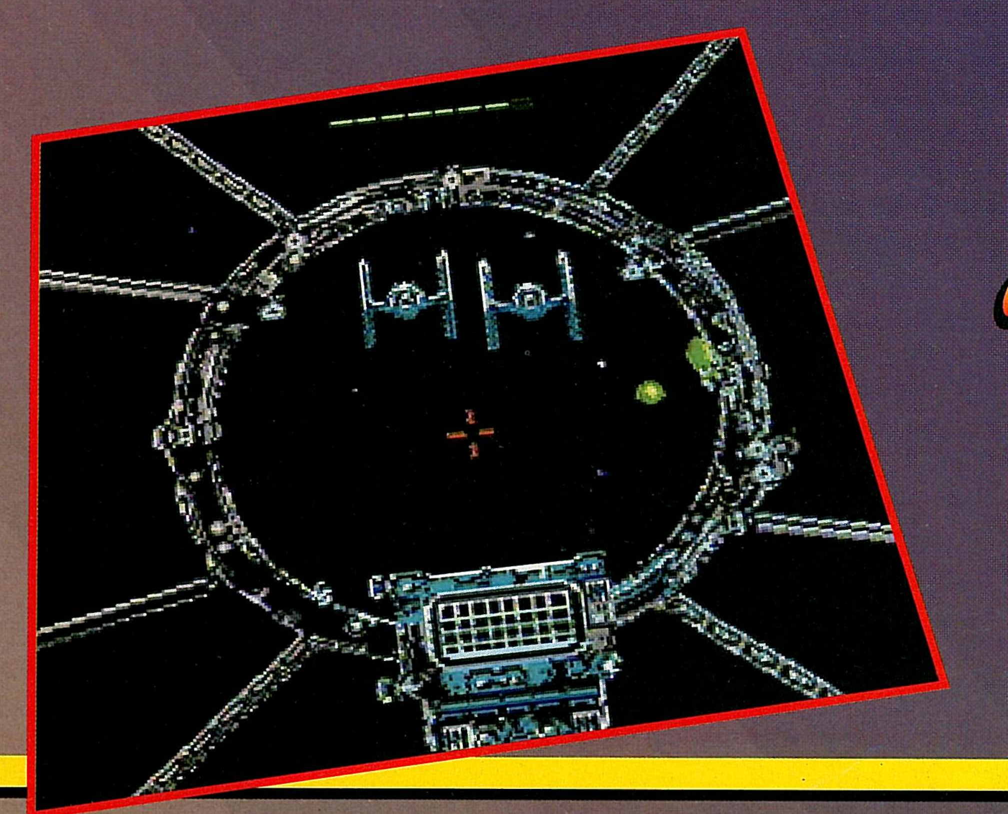




IT'S NOT MY FAULT SIR. PLEASE DON'T DEACTIVATE ME. I TOLD R2-D2 NOT TO GO BUT HE'S FAULTY. MALFUNCTIONING: HE KEPT BABBLING ON ABOUT HIS MISSION.

El juego está compuesto por una gran cantidad de zonas diferentes, en las que encontraremos un sinfín de peligros.

protagonistas... " que la fuerza os acompañe".
Que os acompañe por gráficos, jugabilida y por mil razones más que son preferible descubrir a medida que te internas en los laberintos de la Galaxia más lejana de la historia. Palabra de Jedi.
J.L. " SKYWALKER" Todas las criaturas creadas por George Lucas para la pantalla han sido incluidas en este juego antológico que presume de ser fiel al argumento de la película.
Luke, Han, la princesa Leia, C3-PO, R2-D2 y Obi Wan Kenobi son los cruzados que deberán derrotar al Imperio y liberar a la Galaxia del " reverso tenebroso".
" Star Wars" es un juego de habilidad que posee un elevado nivel de dificultad que consigue enganchar increíblemente.
A lo largo del juego podremos manejar a todos los personajes: Luke, Han, Ben Kenobi y la princesa, sin olvidarse de los androides y sus sabios consejos.



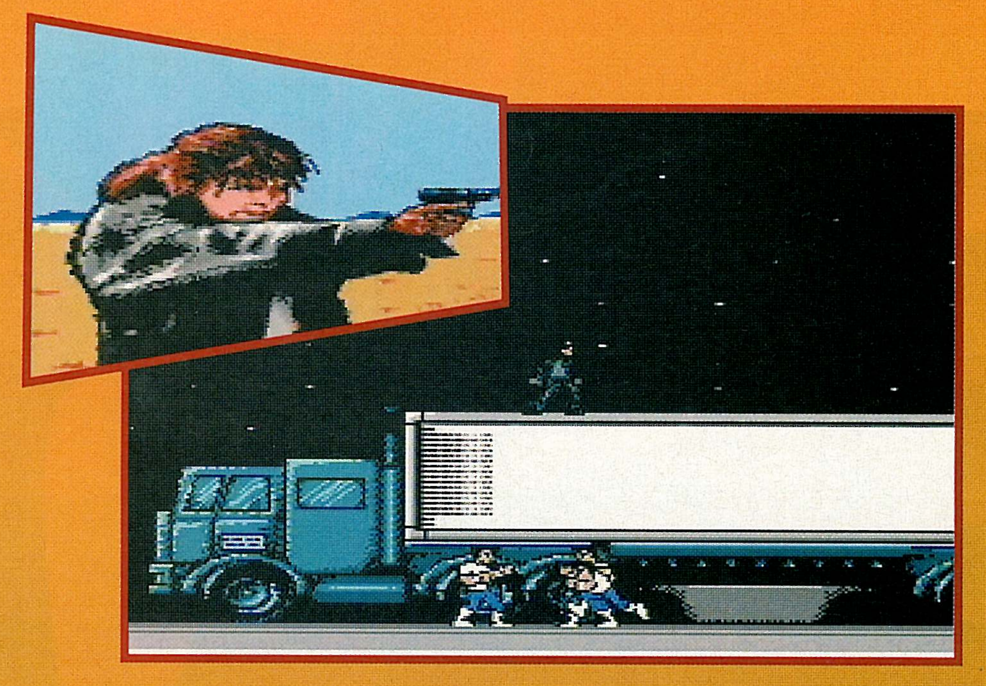
OK CONSOLAS **BANCO DE PRUEBAS**

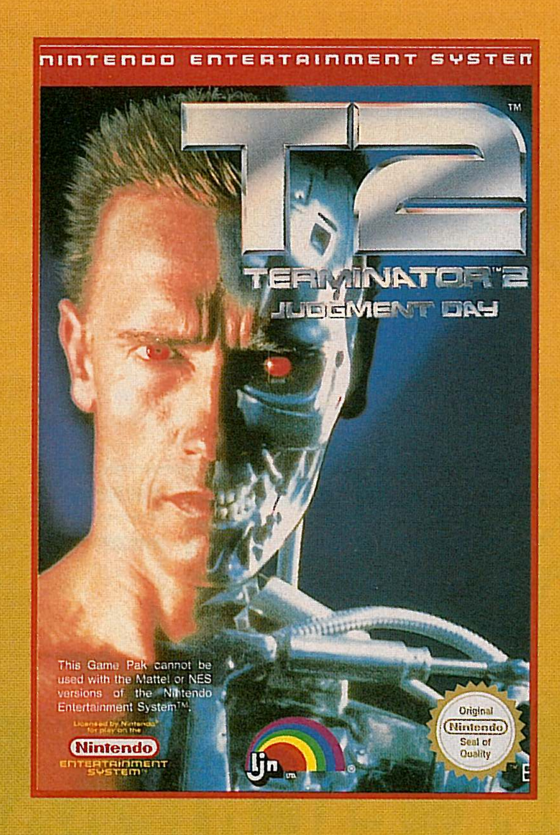
STAR WARS

No siempre los juegos inspirados en películas rinden tan buen homenaje a la calidad del original como lo hace éste cartucho para la NES.

jugabilidad	94
movimientos	94
gráficos	95
sonido	94
originalidad	96
TOTAL	95

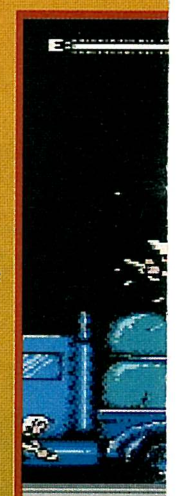
OK Pasarela:
Terminator II
Consola: Nes.
Distribuidor: SPACO S.A.
Compañía: Un Ltd.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 4. Fases: 5.







Toda la impactante acción de la super taquillera película ha sido condensada en éste frenético arcade para tu NES.



Hace algunos años fuiste diseñado para acabar con la vida de Sarah Connor y fallaste. Skynet ha enviado un nuevo modelo de máquina cuya misión es acabar con John Connor, el futuro líder de la resistencia que hoy por hoy solamente tiene diez años. Tú debes protegerle para perpetuar la existencia de la raza humana. ®Estás bien engrasado para conseguirlo?

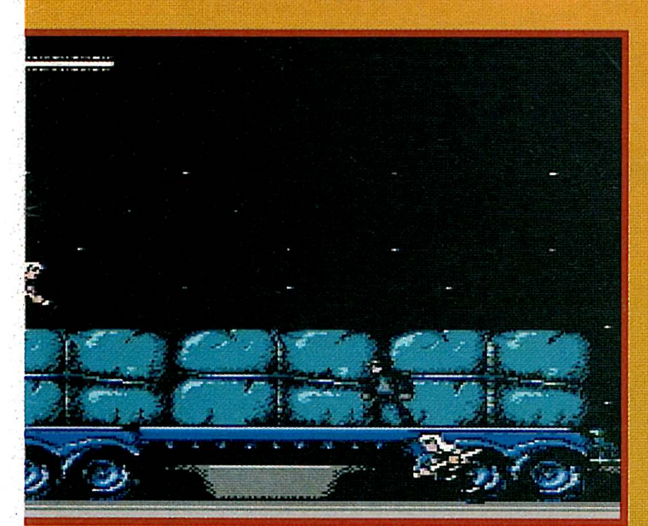
Quién iba a pensar que aquél que luchó denodadamente por acabar con la vida de la madre del futuro líder de la resistencia sea ahora el principal defensor de la existencia de los humanos, a través de John Connor, un niño de diez años que en el futuro encarnará el papel de máximo dirigente de todos los humanos que aún quedan útiles para luchar por sobrevivir.

UN ROBOT HUMANO

Te convertirás en la más precisa máquina de matar. Tu nombre de guerra, o de serie, según prefieras es T-800 modelo 101. Tu misión: encontrar a John Connor y salvarle de la sentencia de muerte que Skynet ha firmado contra él enviando el T-1000, un prototipo algo más avanzado que tú mismo. La sorpresa : John solamente tiene diez años.
Tu lucha se realiza en el presente y cada batalla que ganes será una página de historia escrita para un libro de futuro aún por construir.
Recuerda que eres un "cyborg" (organismo cibernético con aspecto humano), pero no por ello serás en modo alguno invencible.
Antes de comenzar la pelea deberás saber que te esperan cinco durísimos niveles repletos de adversarios muy duros de pelar, que solamente cuentas con cuatro vidas para solventar la misión para la que fuiste programado y que tendrás que estar muy pendiente de tu barra de energía para ir calculando con más precisión tus movimientos. Dentro de tu programa, guárdate un hueco para las siguientes recomendaciones : Necesitas armas (Winchester) y transporte (una buena Harley Davidson), intenta destruir los sistemas de Cyberdyne para evitar que su

TERMINATOR II (JUDGEMENT DAY)

EL FUTURO ESTA EN TUS MANOS

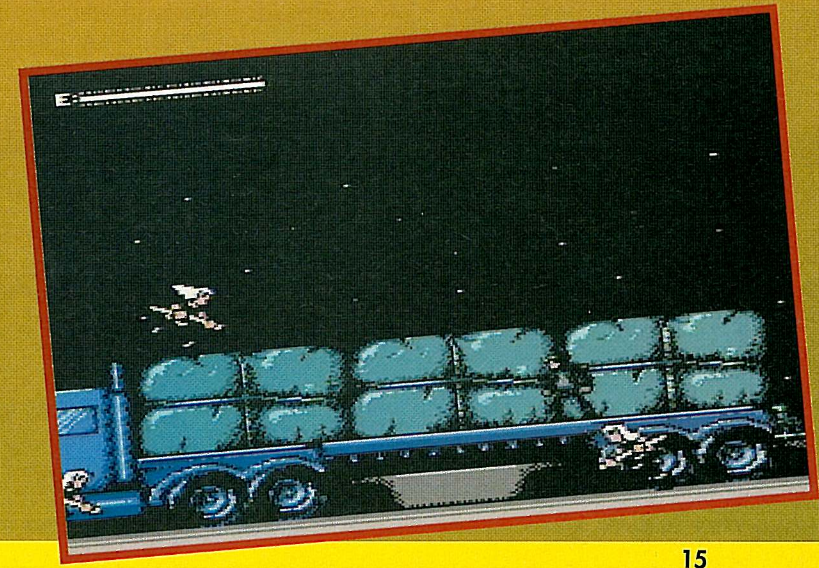


poder de creación gane enteros y te pongan en un compromiso. Pero sobre todo, haz caso y confía ciegamente en John Connor, aunque esto será difícil si no consigues encontrarlo.

MISION: DESTRUIR AL T-1000

El juego comienza en el aparcamiento de una parada de camiones en el que un "mogollón" de enemigos intentarán acabar contigo de forma rápida. Utiliza tus puños, patadas, saltos y si hiciera falta, puedes hasta morderles en los tobillos con tal de deshacerte de sus maquiavélicas intenciones. Luego de limpiar el aparcamiento, deslizate dentro de la parada de camiones e intenta convencer al jefe, (lo distinguirás enseguida), no sin antes acabar con su tropa de lacayos fieles, de que se deshaga de todas sus posesiones.
Tambien tendrás que conducir un modelo de moto fantástico, la Harley Davidson, a través de un canal de drenaje, mientras disparas a todo aquello que se mueva.
Por si esto fuera poco, el aliento del T-1000 estará pegado a tu cuello, amenazándote con aplastarte con un pequeño camión de 12.000 toneladas. En está aventura también deberás hallar a la madre de John (Sarah) en el hospital donde la recluyeron tomándola por loca cuando se le ocurrió comentar que los sistemas Cyberdyne pretendían acabar con la humanidad.
Para añadirle más salsa al tema, demostrándote que te esperan escenas de acción fantástica, tendrás que volar de la manera que puedas el edificio de tus enemigos acabando así con toda su fuerza logística. El enemigo final será, como no, el T-1000. Te ha estado

Al igual que en el film, los dos Terminators, T100 (el bueno) y T1000 (el malo) se enfrentarán en una terrible lucha sin cuartel, que culmina en la secuencia final.



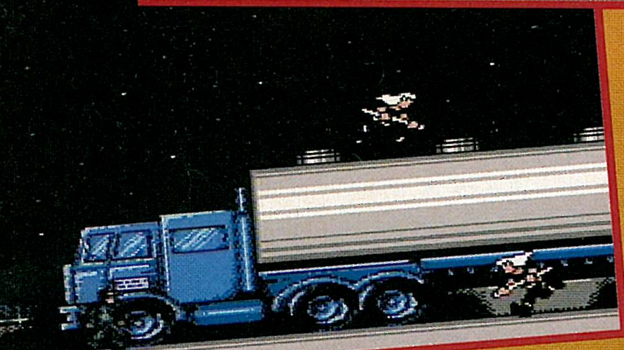
El juego recrea algunas de las escenas mas espectaculares de la película, y sigue en gran parte su argumento.





Si no quieres que Connor sea eliminado y el futuro de la Humanidad quede en manos de las máquinas, tendrás que ser muy hábil

Hasta Arnie alucinaría con este juego.



persiguiendo durante todo el camino y has ido esquivándole una vez tras otra, evitándo el enfrentamiento con el sólo fin de ir completando las misiones. Ha llegado la hora, John, Sarah, nosotros, la humanida entera está pendiente de tí. Sabemos que eres una máquina, que no nos debes nada, , que tu programa es obra de alguna mente ajena a este entuerto, pero estamos seguros que llegado el momento de la verdad no estás opr la labor de defraudarnos. Pero, ¡ojo!, el "cyborg" T-1000, también cuenta y podemos asegurarte que su poder está muy por encima del tuyo, así que utiliza todos los chips de inteligencia que tengas en los bolsillos si no quieres acabar con el destino de la humanidad. ¡Todos confian en tí, T-800!.

TUERCAS Y TORNILLOS APARTE

Un conocido personaje del film, una vez más, se introduce en el mundo de las consolas en esta ocasión de la mano de NES. Acción sin límite, lucha sin descanso, todos los alicientes necesarios para que lo paséis bien intentando lograr un objetivo que nos interesa a todos : quitarnos de encima la amenaza de Skynet y su industria Cyberdyne. Los movimientos son correctos y suficientes, sin alardes especiales, podríamos decir que va al grano. El colorido es bueno y los gráficos están en perfecta sintonía con la capacidad de los ocho bits de ésta consola. El sonido es una característica agradablemente complementaria al valor total que podréis dar al juego una vez que lo hayáis jugado un par de veces.

J. F. "Comet Tronner".

OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

TERMINATOR II

jugabilidad	78
movimientos	80
gráficos	75
sonido	75
originalidad	78
TOTAL	77

Frio, metálico y frenético son algunos de los adjetivos que se merece éste arcade para la NES, tan super impactante como la película.

¡SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION!

OK CONSOLAS

DIVIERTETE CON NOSOTROS TODAS LAS SEMANAS

Si te suscribes ahora a OK CONSOLAS recibirás totalmente gratis este magnífico BLOCK GAME con un apasionante juego en tu domicilio. Atrévete con él y te pasarás muchas horas jugando a tope.

Ahora tienes la oportunidad... ¡enrróllate con **OK CONSOLAS!**
VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA. OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA HASTA EL 31/12/92

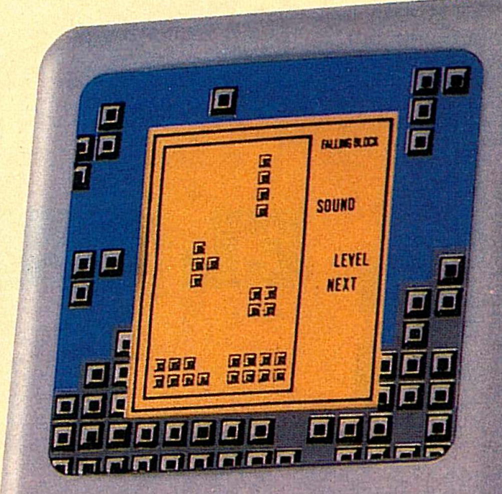
TAMAÑO NATURAL

¡Qué oferta!

¡No la dejes pasar! Tu eliges: el

BLOCK GAME o el 20%

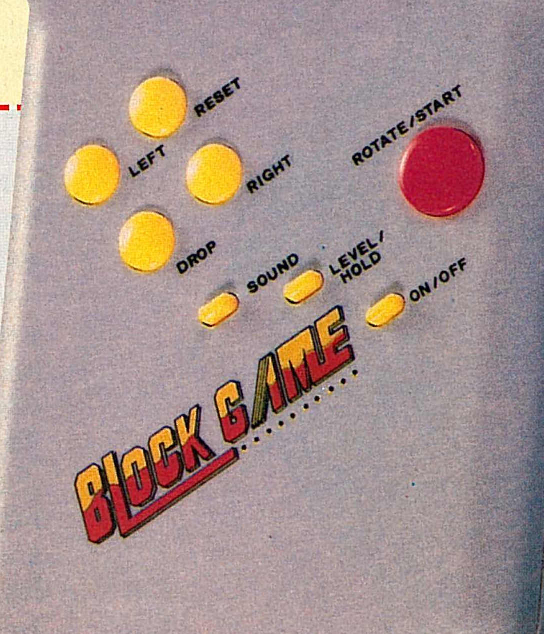
de descuento en el precio de tu suscripción.





SUSCRIPCIONES

por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08
por Fax: 457 93 12



BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 52 próximos números de OK CONSOLAS por 5.200 Ptas. (Incluido IVA y gastos de envío) y la oferta de suscripción descrita en el cupón.

Nombre: 1er apellido:
2º apellido Domicilio: Nº: Piso:
C.Postal: Ciudad: Provincia:
Edad: Profesión: Teléfono:
Firma:

Deseo recibir el BLOCK GAME ❑ o prefiero el 20% de descuento ❑

FORMA DE PAGO

Contrarrembolso Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.
Giro Postal Nº:........................

Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador 2, 1ß "B" 28016 Madrid Tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Fax: 457 93 12 Suscripciones por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Suscripciones por Fax: 457 93 12 * Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31 de diciembre de 1992. La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.



OK Pasarela: SUPER CASTLEVANIA IV.
Distribuidor: ERBE.
Compañía: KONAMI.
N. de jugadores: 1.
Niveles: 12.
N. Vidas: 4.



SUPER CASTLEVANIA IV

EL CAZADOR DE VAMPIROS

Si quieres adentrarte en las oscuras y lúgubres tierras de Transilvania, acompañado del caza-vampiros más famoso del mundo, no tienes más que introducir este cartucho en tu Super Nintendo y prepararte para vivir la más escalofriante aventura de todos los tiempos.



La saga de aventuras de Castlevania es una de las más conocidas por los usuarios de Nintendo en sus dos versiones de ocho bits, Game Boy y NES. Por supuesto la Super Nintendo no se podía quedar sin su correspondiente episodio, y Konami ha utilizado toda su sabiduría a la hora de hacer juegos, para crear un increíble y alucinante cartucho, con todas las cualidades necesarias para convertirse en un clásico para la 16 bits de Nintendo.

Según cuentan las leyendas transilvanas , cada cien años, el vampiro más conocido de todos los tiempos, Drácula, resucita con sed de sangre y venganza.



Simon ha sido el elegido para enfrentarse al Conde Drácula.

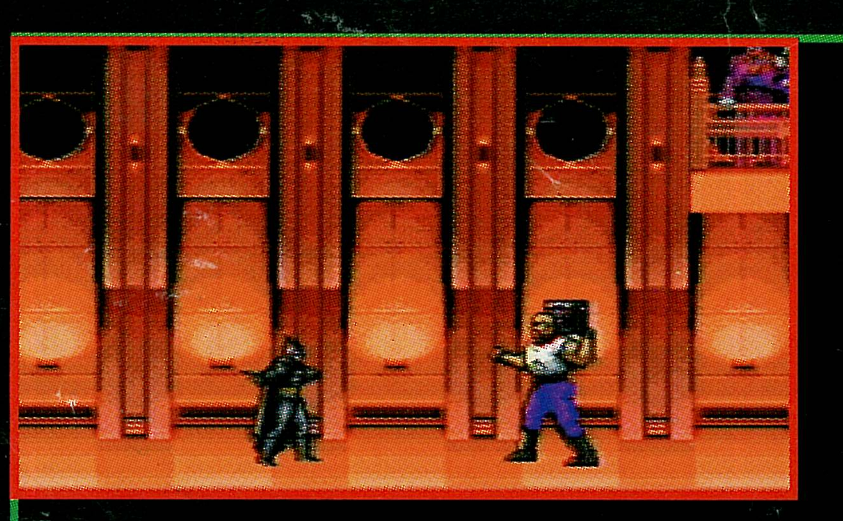
FASE 1





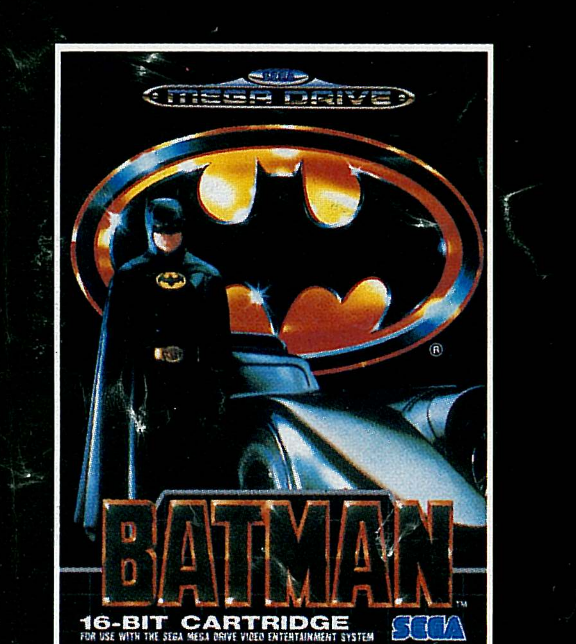
FASE 2





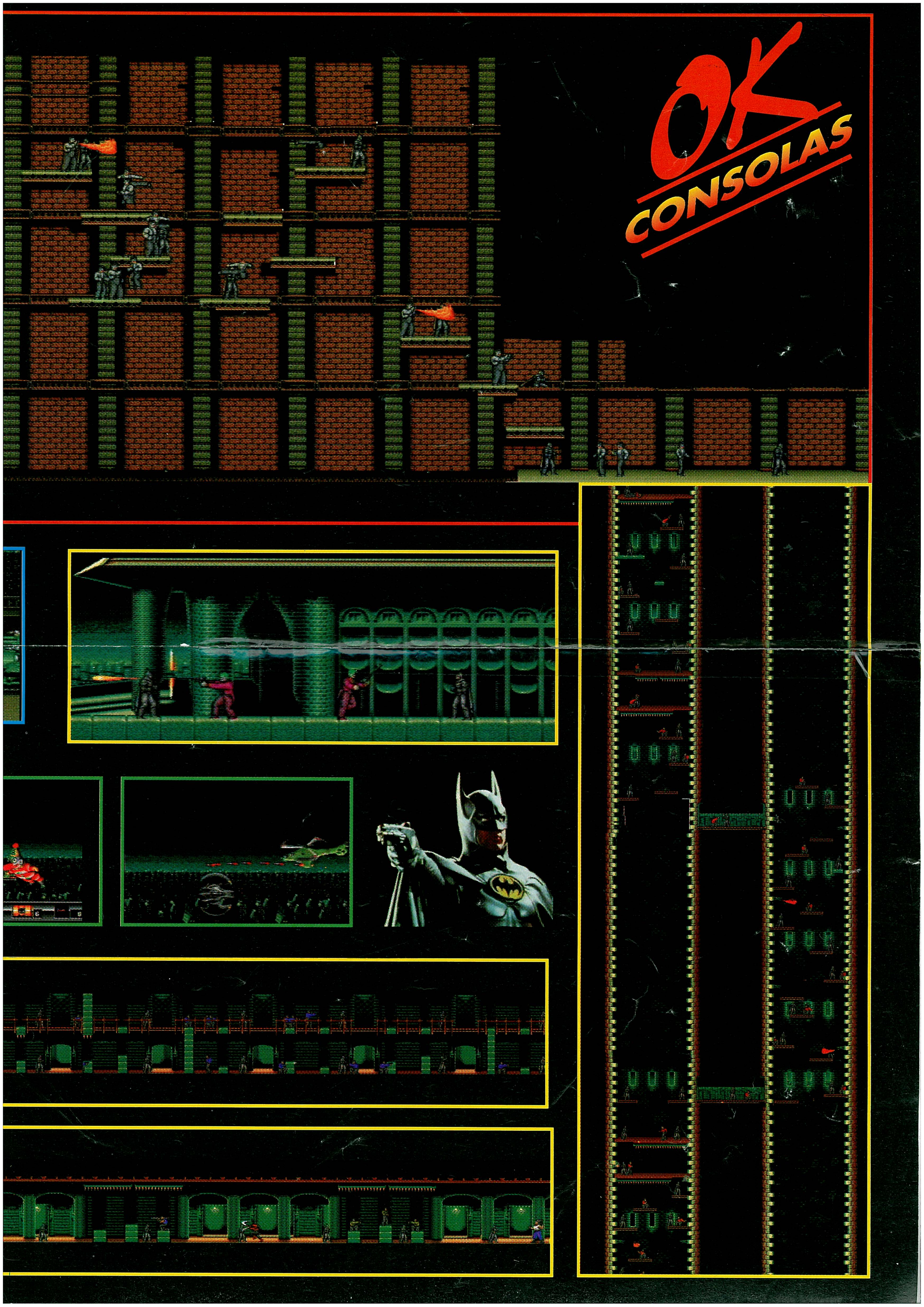


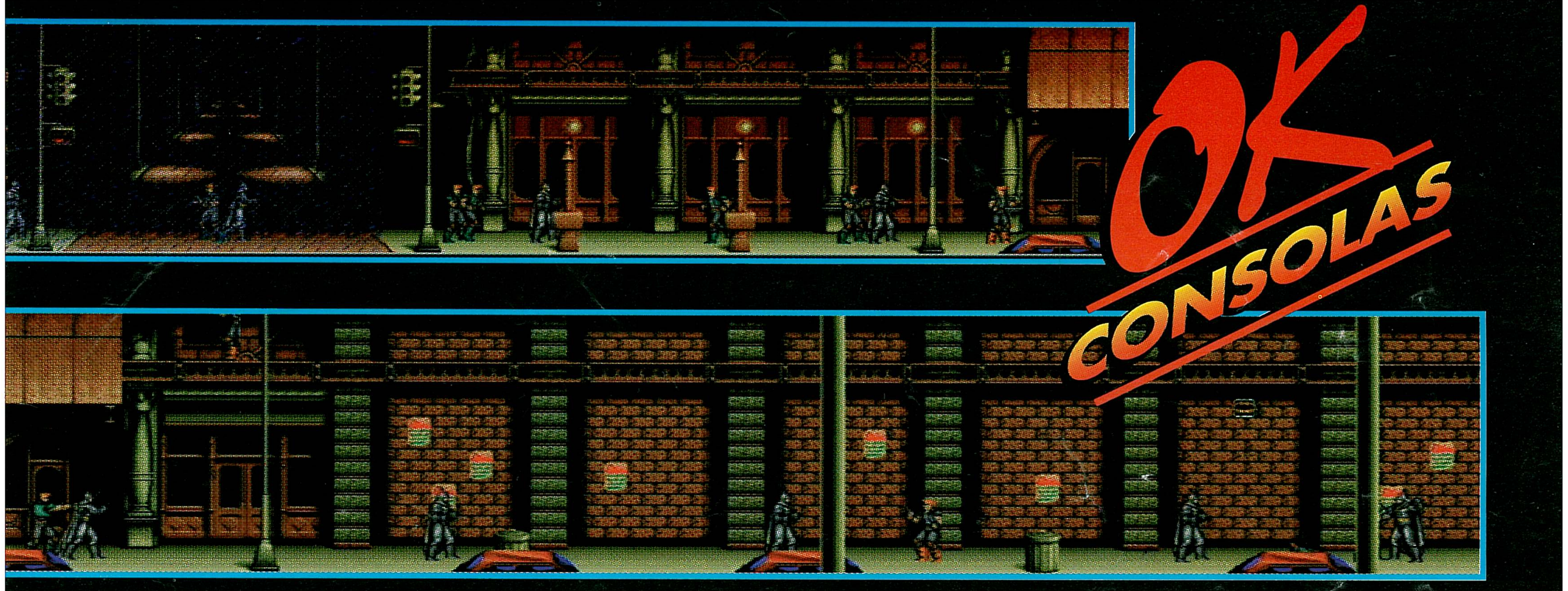
**ACOMPAÑA A BATMAN A TRA
LAS SIETE FASES QUE COMP
EL JUEGO, Y AYUDALE A ACA
UNA VEZ POR TODAS CON EL**



SEGA MEGA DRIVE




OK
CONSOLAS





LAS CALLES DE GOTHAM CITY
HAN SIDO TOMADAS AL ASALTO
POR CIENTOS DE MALHECHORES,
Y SOLO TU PUEDES LIMPIARLAS.

FASE 3



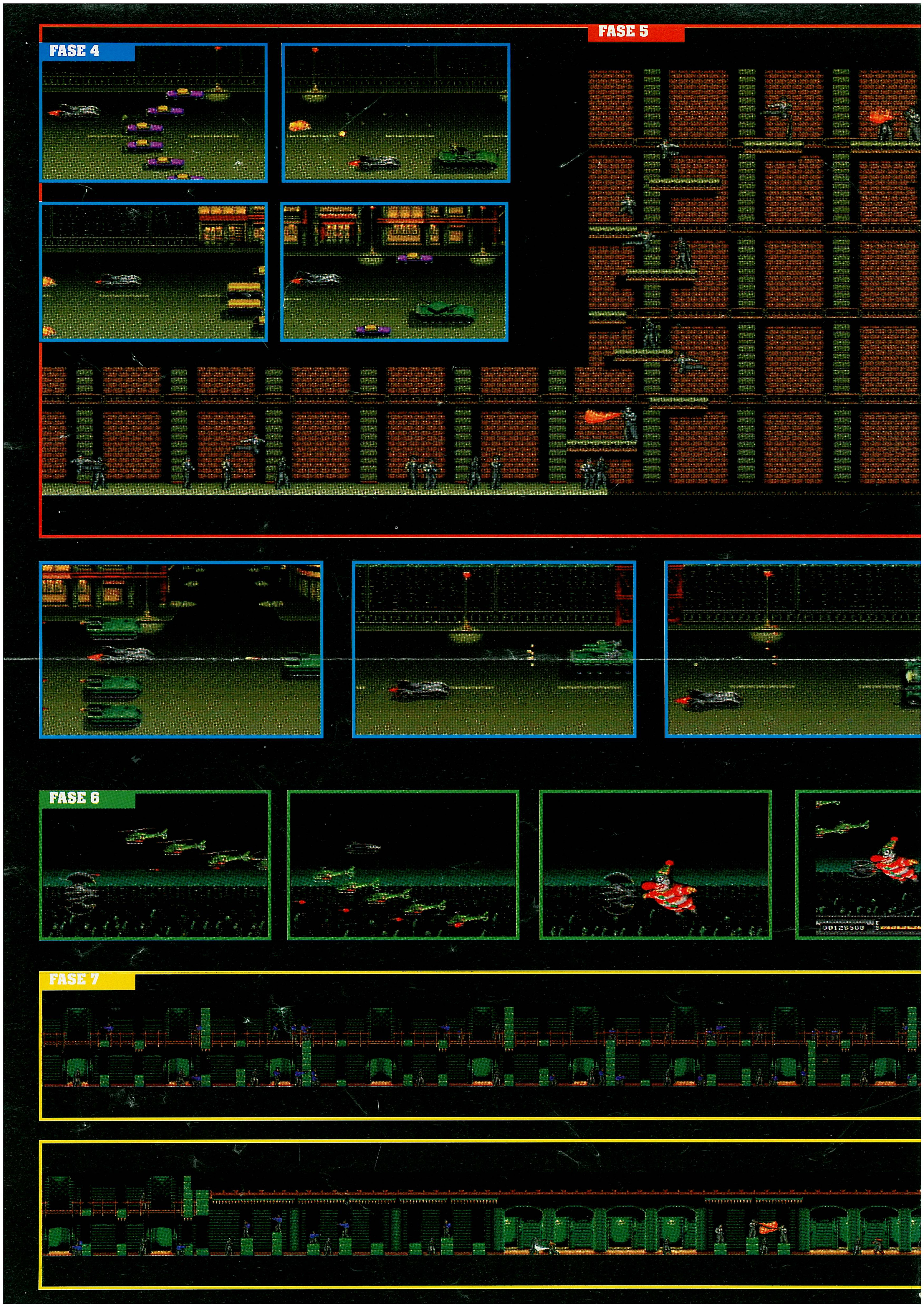


AVES DE
ONEN
BAR DE
JOKER.









FASE 4
FASE 5
FASE 6
00128500
FASE 7

Super Castlevania IV es sin duda uno de los títulos más sobresalientes del presente año.



Quien sabe que oscuros pensamientos cruzan la mente de Simon ante el castillo del vampiro...

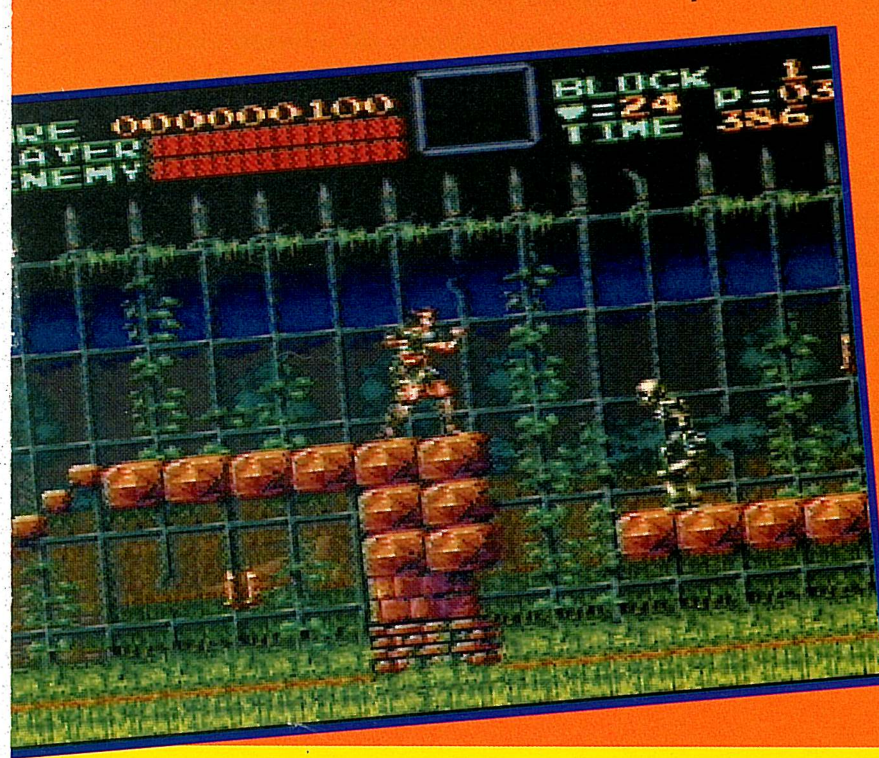
Durante siglos, una familia de caza vampiros llamada Belmont, se ha ocupado de mantener a raya al príncipe de las tinieblas, destruyéndole y devolviéndole de nuevo a su merecido sitio, su propio ataúd. Desgraciadamente, cada cien años, Drácula regresa del más allá con más poder y fuerza que la vez anterior, y teniendo en cuenta lo que costó al bisabuelo Belmont acabar con él la última vez, una nueva reaparición podía ser la definitiva, pero en esta ocasión a favor del vampiro.

La primavera se acerca a Transilvania, y todos los habitantes de la región se preparan para una de esas grandes y típicas celebraciones del país. Todos se han olvidado, que justo hoy, se cumple un siglo de la última destrucción de Drácula.

Pero los que saben perfectamente el día que es, son un grupo de criaturas nocturnas que se han introducido furtivamente en el convento donde reposan los restos del vampiro. Tras una sesión de plegarias satánicas y varios bailoteos alrededor de la



¿Qué terribles secretos se esconden tras la entrada de este lúgubre y misterioso castillo?





Los más horribles seres del mal intentarán acabar con nuestras escasas vidas.





Nada mejor para afrontar esta aventura que unas buenas dosis de sangre fría y unas cuantas ristras de ajos... ¿o es que no conocéis el metodo tradicional anti vampiros?

tumba, un fulminante relámpago aterriza sobre el convento..., Drácula había vuelto al mundo de los vivos. Pero la familia Belmont está preparada una vez más, y ahora le toca el turno a Simon Belmont, un apuesto joven, experto a la hora de manejar el látigo místico y deseoso de ampliar el ránking de las victorias familiares contra el oscuro vampiro. Esta nueva aventura de Castlevania está formada por doce super fases de recargados pero atmosféricos gráficos, que te transportarán a los paisajes más tétricos que hayas visto jamás. Ruinas templarias, cementerios, castillos abandonados, puentes que se derrumbarán bajo tus pies, y muchos lugares más que helarán la sangre al más valiente de los Belmont. Al final de cada fase te esperará una de las criaturas que Drácula ha creado para custodiar su reducto y que requerirá de toda tu astucia con el látigo y otras armas para dar con sus huesos en las frías losas del castillo. Por cierto, las melodías y efectos especiales del juego son increíbles y te harán creer que estas protagonizando tu mismo, esta espléndida aventura. Simon cuenta con su látigo místico como arma más importante, porque aparte de destruir enemigos, le permitirá saltar fosos utilizándolo de liana al más puro estilo "Indiana Jones". De todas formas, el castillo está repleto de candelabros mágicos, que al ser destruídos te revelarán todo tipo de sorpresas. Podrás encontrar muchos objetos de utilidad como armas especiales, energía extra, pociones mágicas de inmunidad, dinero, vidas extra, poder extra para el látigo y

Tricks:

- La mejor arma arrojadiza de todas es el crucifijo, con su trayectoria de boomerang.
- Aprende a manejar perfectamente el látigo, te sacará de apuros en muchas ocasiones y te será imprescindible para acabar la aventura.
- Cuando te enfrentes a un enemigo, procura buscar la posición correcta para derrotarle y perder la menor energía posible.
- Los puentes se desmoronarán a tu paso, procura pasarlos rápidamente y sin detenerte en ningún momento.
- Antes de enfrentarte a Drácula, tendrás que hacer algo "muy especial".

Drácula ha vuelto de nuevo al reino de los vivos, y esta vez con más fuerzas que nunca.



El duelo final es mucho más que apasionante.

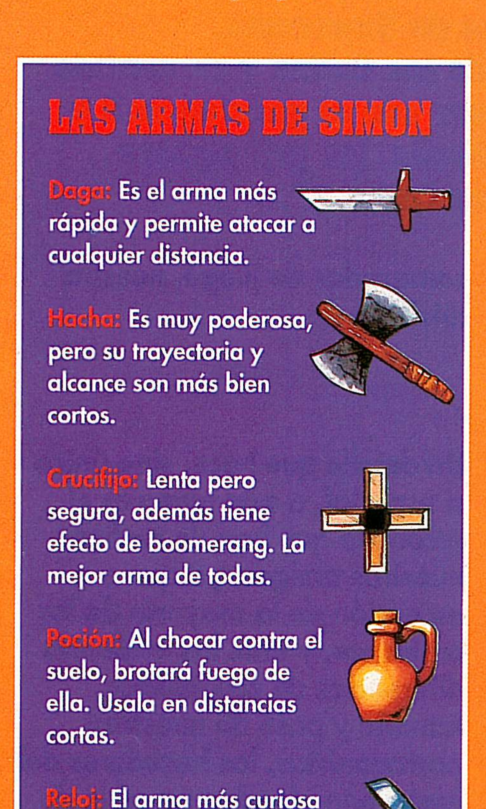
Los "gnomos consoleros" se encargaron de hacer desaparecer el prometido password del nivel 12, que ahora os ofrecemos.¡Venga, a por el Conde Drácula!

Sólo con la escena de presentación la adrenalina empieza a correr por las venas.

algunas cosillas más que observarás son de suma utilidad. Otro de los aspectos destacados del juego, son los cientos de enemigos que nos atormentarán a lo largo de la aventura, desde simples y débiles esqueletos, hasta hombres de piedra que se multiplican al ser destruídos. Los seres que habitan esta región son gárgolas, zombis descabezados, murciélagos, cabezas de caballo e incluso ataudes con vida. Como véis toda la flora y fauna de los mundos de ultratumba.

Una de las ventajas de este Super Castlevania IV de Super Nintendo es la posibilidad de utilizar passwords, ya que estas claves te permitirán situarte en el último nivel que hayas jugado sin la necesidad de completarte todos los anteriores de nuevo. Solo tendrás que colocar correctamente una serie de objetos en una cuadrícula de cuatro por cuatro y serás transportado a tu nivel favorito.

Pero no te preocupes, porque todo lo que no te hemos contado, lo vas a descubrir tú mismo en este sorprendente cartucho, y te aseguramos que entre escalofrío y escalofrío, todavía te van a quedar fuerzas para pasártelo de miedo con este Super Castlevania IV. Sin duda, uno de los mejores juegos del presente año.



LAS ARMAS DE SIMON

Daga: Es el arma más rápida y permite atacar a cualquier distancia.

Hacha: Es muy poderosa, pero su trayectoria y alcance son más bien cortos.

Crucifijo: Lenta pero segura, además tiene efecto de boomerang. La mejor arma de todas.

Poción: Al chocar contra el suelo, brotará fuego de ella. Usala en distancias cortas.

Reloj: El arma más curiosa y original. Inmoviliza a los enemigos durante unos instantes.



OK CONSOLAS

BANCO DE PRUEBAS

CASTLEVANIA IV

jugabilidad	94
movimientos	90
gráficos	90
sonido	94
originalidad	91
TOTAL	92

Si te gustan las aventuras repletas de acción y peligros, Super Castlevania puede ser sin duda alguna tu juego.



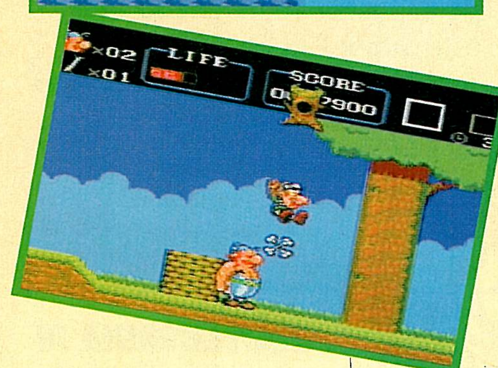
OK Pasarela: ASTERIX
Consola: MASTER SYSTEM.
Distribuidor: SEGA.
Compañía: SEGA.
N. de jugadores: 1o 2.
N. Vidas:3 N. Fases: 8.

ASTERIX

LA GALIA UNIDA JAMAS SERA VENCIDA







Son tan legendarios como el pavo en navidad o la " S" en el pecho de Superman. Viven en una alejada aldea de las Galias y su sentido de la vida tiene mucho que ver con el guerreo viril y precoz. Ellos son Asterix y Obelix, los principales enemigos de la llamada " Pax romana".

El juego cuanta con algunos de los gráficos más divertidos y vistosos de cuantos hasta el momento habiamos podido ver en un juego para la consola Master System de Sega.

EL ULTIMO REDUCTO

Ellos viven en una pequeña aldea, rodeados de campamentos romanos que una y otra vez los acechan para terminar de una vez por todas, y paradójicamente, con la conquista de las galias.
Pero un druida del poblado, alias Panoramix, fabrica una extraña poción que tiene la virtud de multiplicar por mil la fuerza del individuo que la toma. Los Romanos, alertados, decidieron ir por el camino más corto, es decir, secuestrando al molesto druida y quitándole la fórmula de la poción mágica. Asterix y Obelix, paladines del bien Gálico, no han querido detenerse a pensar en las consecuencias del tal acción y se han lanzado a una búsqueda por todos los territorios del imperio en pos del anciano mago.
En eso consiste, queridos camaradas de juego, nuestra misión...

CAMINOS PARALELOS

Un detalle que hace, sino único si especial, a este juego es el recorrido que han de realizar nuestros amigos, ya que a escepción de la mayoría de los cartuchos, y ante las evidentes diferencias de constitución, tamaño y peso de nuestros protagonistas, los hacedores del juego han ideado una serie de dobles caminos que deberán ser atravesados de maneras muy diferentes, dependiendo de que sea Asterix u Obelix el que esté jugando. Así, podríamos decir

que en Asterix se dan cita dos juegos, uno para el pequeño y rubio bigotudo y otro para el orondo y pesado comedor de jabalíes.

HABILIDAD TOTAL

Muy pocas son las oportunidades que el programa ofrece a la inteligencia y si muchas a la habilidad del jugador ya que el cartucho, continuamente, nos tendrá sometidos a una aventura de saltos, recogida de objetos y enemigos fin de nivel. Muy pocas, a escepción de ciertos detalles, serán las oportunidades en las que vuestro coeficiente intelectual hará las veces de personalidad propia...
Ocho fases a lo largo de todo el imperio, que van desde Britania, Grecia, Egipto, Germania y la misma capital del imperio, Roma, serán los espectadores de escenarios que os va demostrar aquello de que " todos los caminos van, aunque sea dando un rodeo, a Roma".

A lo largo del recorrido nuestros protagonistas pueden recoger una serie de huesos, pues bien, si el número supera los 50 accederemos a una fase de bonus en la que el perrito de Obelix, Idefix, hará las veces de maestro de ceremonias. Un detalle que, ciertamente, se agradece para que toda la familia, aunque sea a ratos, esté unida.

GALOS PARA QUE OS QUIERO

El juego la verdad es que está muy bien hecho y sobresale por encima de la mayoría de los cartuchos que para esta consola hacen su aparición, y además incluye, como antes hemos dicho, esa opción de hacer el mismo recorrido dos veces con cada uno de los personajes de una manera totalmente distinta. Una original propuesta que sin duda hace aún más atractivo al juego.
Recomendable gratamente por desarrollo, técnica y diversión. ¡¡¡ Estos galos deben estar locos!!!

LUIS ESTEBAN MARTIN



El juego se desarrolla a través de ocho fases en las que podremos recorrer todo el imperio romano: Britania, Grecia, Egipto, Germania, y por supuesto la propia Roma.

OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

ASTERIX

Después de pasar por cómic, cine y televisión los personajes de Uderzo y Goscinny llegan por la puerta grande al mundo del video juego.

jugabilidad	91
movimientos	91
gráficos	90
sonido	87
originalidad	90
TOTAL	89

OK Pasarela: SOLSTICE.
Consola: NES
Distribuidor: SPACO S.A.
Compañía: NINTENDO
N. de jugadores: 1.
Pantallas: MAS DE 250.
Vidas: 4.

Solstice
LA OTRA DIMENSION

Los planes de Morbius respecto al mundo no difieren demasiado de los que otros "malos de película" utilizaron antes que él. Dominar el mundo puede ser tarea fácil, pero lo que nos saca de quicio es que encima secuestren siempre a la chica para conseguir cumplir sus planes. Una vez más nuestra misión será liberar al mundo del yugo del mal y además salvar a la princesa.





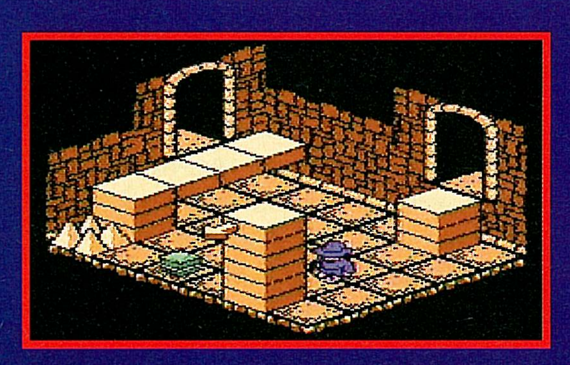
Aprovechando la oscuridad de la noche, el malvado mago Morbius había raptado a la princesa Eleanor de Arcadia, el país de su más acérrimo enemigo. Sus intenciones eran ofrecerla en sacrificio a cambio de recibir de manos del poder del mal todas las armas suficientes para dominar el mundo. Shadax, el viejo hechicero tendrá que conseguir reconstruir el Báculo de Demnos, la única posibilidad de detener las intenciones de Morbius de una vez para siempre.

EL CASTILLO DE KASTLEROCK.

Bien disfrazado, a fín de pasar inadvertido, Shadax debe entrar dentro del castillo de Morbius para conseguir encontrar las seis piezas que componen el báculo. Ni que decir tiene que existen más de doscientas cincuenta habitaciones en las que podrían encontrarse las mencionadas partes. No importa, aunque no quede demasiado tiempo para que la maldición se cumpla, con un poquitín de astucia y habilidad, podremos conseguir

DEBERAS DESCUBRIR EL BACULO DE DEMNOS QUE ESTA OCULTO EN LAS HABITACIONES DEL CASTILLO DE CASTLEROCK.

cumplir nuestra misión y derrotar a nuestro enemigo. Las armas con las que Shadax cuenta son inicialmente las pociones. Estos frascos contienen poderes de consideración, pero debemos distribuirlos con inteligencia si queremos permanecer en el juego el mayor tiempo posible. Para no confundirte con cada liquido, éstos tienen colores diferentes y quizá, hasta su sabor no sea el mismo (nosotros no los hemos probado, por si acaso). Shadax podrá destruir a todos los enemigos que se encuentren en su misma habitación, convertirse en un ser inmune a todo y todos, ver lo invisible o congelar a sus enemigos. Otros elementos que pueden serte muy útiles, tendrás que descubrirlos dentro de cada estancia a la que entres. Las habitaciones están llenas de trucos que unas veces nos servirán para lograr superar los objetivos y otras serán trampas mortales que nos dejarán con un palmo de narices, acabando fácilmente con nuestra vida. Para más "inri", también hay calaveras, ojos, arañas, trolls, bolas viscosas, intentarán hacerte la vida imposible, ¡ten cuidado!. En éste mundo puede suceder lo imprevisible, por lo tanto debes mantener la cabeza fría y estar muy pendiente de todo lo que parezca ser lo que no es. Trata de conseguir las botas mágicas de los Elfos para lograr completar la búsqueda. Las cuatro llaves mágicas que están ocultas en este castillo lograrán abrir todas las puertas que parezcan infranqueables. Cada una de ellas tiene unas funciones específicas que deberás aprender para lograr obtener el mayor rendimiento posible.



La concepción en 3D del juego es sencillamente fantastica.

Pese a su pequeño tamaño los gráficos del juego son estupendos.

Las tres dimensiones te ayudarán a manejar cualquier rincón de cada habitación. Los gráficos son coloristas y bien presentados, logrando obtener un sentido de profundidad muy atrayente. La música está pensada para que nos metamos con todas las consecuencias en las situaciones que Shadax debe pasar. Actúa con inteligencia y conseguirás acabar con las pretensiones de Morbius. ¿Serás capaz de lograrlo? Nosotros apostamos por tí.

Félix J. Físico Vara.

TENDRAS QUE TENER MUCHA ASTUCIA E INTELIGENCIA PARA SOLUCIONAR LOS PROBLEMAS QUE APARECEN CONTINUAMENTE.

OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

SOLSTICE

jugabilidad	80
movimientos	78
gráficos	78
sonido	79
originalidad	85
TOTAL	80

Aunque muy pocos habréis oido hablar de Ultimate, este juego recuerda mucho al estilo de aquella mítica compañía.

MARBLE MADNESS

SE HACE CAMINO AL RODAR

OK Pasarela: MARBLE MADNESS
Consola: MEGADRIVE.
Distribuidor: SEGA.
Compañía: ELECTRONICS ART+ATARI.
N. de jugadores: 1 ó 2.
N. Vidas: 1
N. Fases: 10.

H Una carrera contra-reloj cuyo objetivo es alcanzar la meta en el menor tiempo posible conduciendo la bola a través de rampas y laberintos desafiando las fuerzas de la inercia y la gravedad.

Un escenario geométrico y tridimensional de formas limpias y definidas servirá de base para la frenética carrera que va a dar comienzo. En sus puestos de salida se encuentran una o dos canicas (uno o dos jugadores) dispuestos a finalizar el recorrido en tiempo récord. A una señal el reloj comienza la cuenta atrás y los participantes inician la veloz y nada fácil carrera, intentando que el fatídico segundo 0 no les sorprenda sin haber alcanzado la ansiada meta (goal).

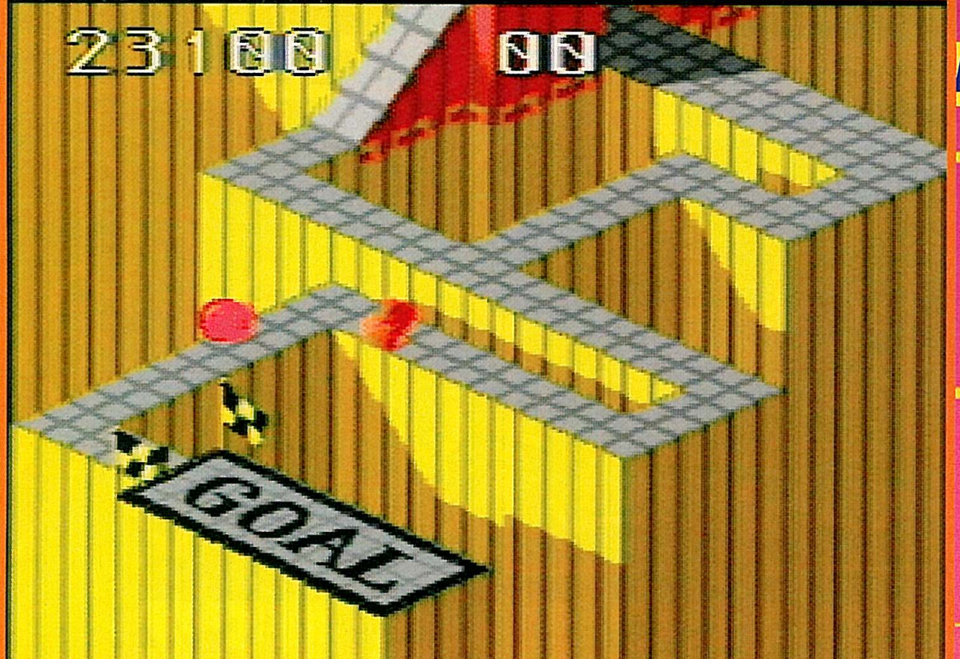
LA INERCIA DE LA BOLA ES IMPRESIONANTE

Atravesar la primera fase es algo realmente facil y servirá para hacerse con el tacto del joystick, pues a diferencia de otros juegos la inercia de la bola es impresionante y los más insignificantes desniveles del circuito harán que nuestra canica se deslice a un sentido o a otro.

Cada circuito presenta formas y obstáculos diferentes.

Podemos distinguir

Manejar nuestra pequeña bola a través de las intrincadas e inclinadas plataformas que componen los diez niveles del juego es una tarea realmente dificultosa... ¿aceptáis el reto, valientes?

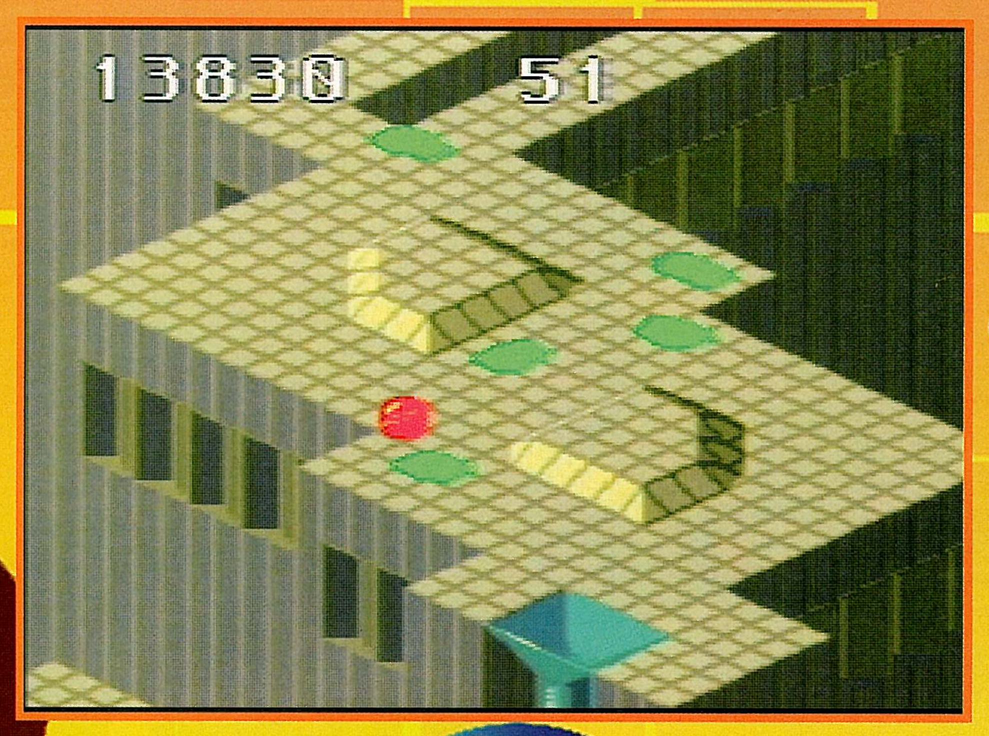


en este juego tres tipos diferentes de enemigos: El circuito en sí, que irá aumentando de dificultad según se va avanzando de fase; las trampas, que pueden "atontar" la bola unos instantes, empujarla a los más profundos abismos, aspirarla, sumergirla en charcos que la fundirán, etc...; y por último, el tiempo, que en forma de cuenta-atrás impedirá tomarse las cosas con calma.

PERICIA Y HABILIDAD EN EL ARTE DE ESQUIVAR: LOS MEJORES ALIADOS

No se trata de un juego de acción. Aquí no hay que disparar o eliminar enemigos saltando sobre ellos, simplemente evitarlos con habilidad y pericia.
Este clásico de las salas recreativas, pues trata de mediados de los ochenta, tiene ahora su versión MegaDrive para disfrute de sus felices poseedores, que si quieren finalizarlo deben tener nervios de acero y un tacto extremadamente fino. Para los nervios, quizá una tila, pero si el tacto no es bueno...
Un consejo. No sólo terminar cada fase, hacerlo en el menor tiempo posible, pues el tiempo que haya sobrado se sumará al de la siguiente fase. ¡Ah!, y probar la opción de dos jugadores, merece la pena.

ENRIQUE REX



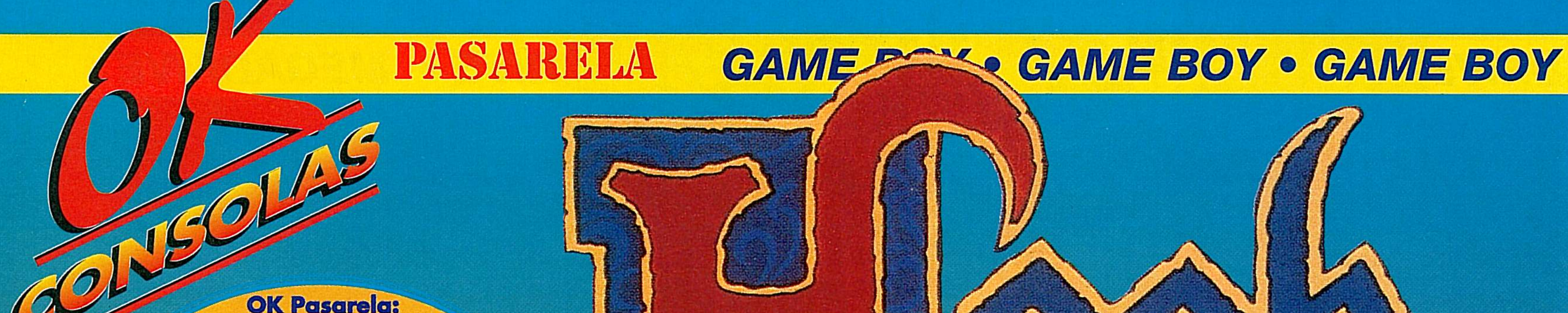
OK CONSOLAS

BANCO DE PRUEBAS

MARBLE MADNESS

Una magnífica versión de un clásico intemporal que estamos seguros va a hacer las delicias de todos los usuarios de Megadrive.

jugabilidad	85
movimientos	90
gráficos	82
sonido	75
originalidad	60
TOTAL	78



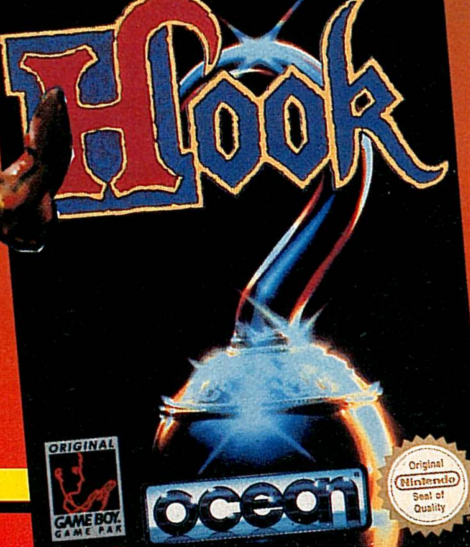
OK Pasarela:
HOOK
Consola: GAME BOY.
Distribuidor: ERBE.
Compañía: OCEAN.
N. de jugadores: 1 ó 2.
N. Fases: 27.
N. Vidas: 4.

ERASE UNA VEZ...

**Hook ha raptado a los hijos de Peter Pan y espera derrotar, de una vez por todas, a su eterno enemigo. Los niños perdidos también esperan su llegada para vencer a los piratas y Smee, el lugarteniente de Hook, espera que algún día pueda pensar como una persona normal.
¿ Y tú, a qué esperas?**

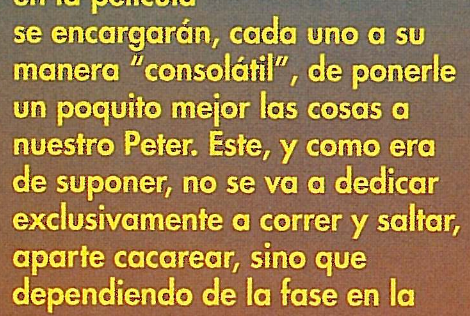


HOOK es el nombre de una película que ha tenido un gran éxito y que como era de esperar ha pasado directamente a las consolas a través de una casa tan experta como fiable: Ocean.
La historia de HOOK es muy simple y narra las peripecias de un padre que ha de convertirse en Peter Pan para enfrentarse al que ha sido su enemigo de toda la vida, HOOK (Capitán Garfio), y así poder rescatar a sus hijos. Así las cosas, HOOK trata de introducirnos en las carnes de Peter Pan con un juego de habilidad, donde nuestra misión más importante es ir recolectando una serie de objetos para poder salir, y así completar, cada una de las 27 fases de que consta





el juego.
A lo largo de la aventura, Peter, estará acompañado por los personajes de la película. Campanilla, por ejemplo, se encargará de esparcir por las tierras de Nunca Jamás los polvos mágicos suficientes para detener a toda la cohorte de piratas que atacarán a Peter, todo ello, claro, si recogemos con anterioridad un dedal marca Acme. Uno tras otro, los personajes que aparecieron en la película se encargarán, cada uno a su manera "consolátil", de ponerle un poquito mejor las cosas a nuestro Peter. Este, y como era de suponer, no se va a dedicar exclusivamente a correr y saltar, aparte cacarear, sino que dependiendo de la fase en la





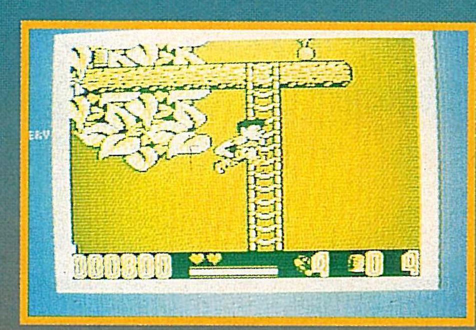
que nos encontremos podremos incluso volar, nadar o bucear como pez en el agua. Igualmente, el repertorio de objetos que puede manejar es variado. Desde su raquítica espada, hasta la verdadera de Pan o, como ocurre en la fase de las minas piratas, un detector de metales para desenterrar tesoros escondidos.

TECNICA Y ARTE

En lo que al terreno técnico se refiere, HOOK hace gala de las mejores técnicas y diseños. Los gráficos, que están muy bien hechos, recuerdan mucho a los bicolores que debíamos aguantar (sarna con gusto no pica) los sufridos " Spectrumistas" declarados, con unos decorados muy uniformes pero que no cansan en absoluto y unos movimientos que no desmerecen al cartucho gris. Las cosas del oído (melodías y efectos), puntos fuertes de las producciones de Ocean, son pegadizas (por qué no probáis a ponerlas letra y nos mandáis el resultado en una carta) y en cada fase suele haber una diferente.
Para terminar, decir que HOOK

Campanilla, los niños perdidos, los piratas y el mismísimo Smee estarán presentes en el estreno "consolátil" de Hook... y no se limitarán a mirar.

En el juego, Peter, visitará barcos piratas, bosques encantados, minas perdidas y alguna que otra ciudad escondida.



es un juego de habilidad, Arcade para más señas, que divertirá mucho a los personajes de consola escudera que quieran jugar con él y que tiene muchos apuntes de calidad que lo hacen recomendable de aquí a Lima.
En fin, qué decir. Que os divirtáis.

LUIS ESTEBAN MARTIN

OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

HOOK

Ayuda a Peter Pan a rescatar a sus hijos y a sí mismo volviendo a ser un niño, para poder vivir la gran aventura en Nunca Jamás.

jugabilidad	78
movimientos	88
gráficos	90
sonido	90
originalidad	85
TOTAL	88

OK Pasarela:
BATMAN
Consola:MEGADRIVE.
Distribuidor: SEGA.
Compañía: SUNSOFT.
N. de jugadores: 1.
Continuaciones: INFINITAS
N. Vidas: 3, 5, 7.
N. Fases: 8.

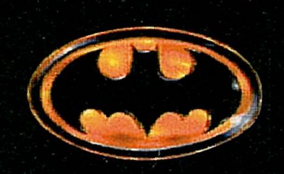
BATMAN

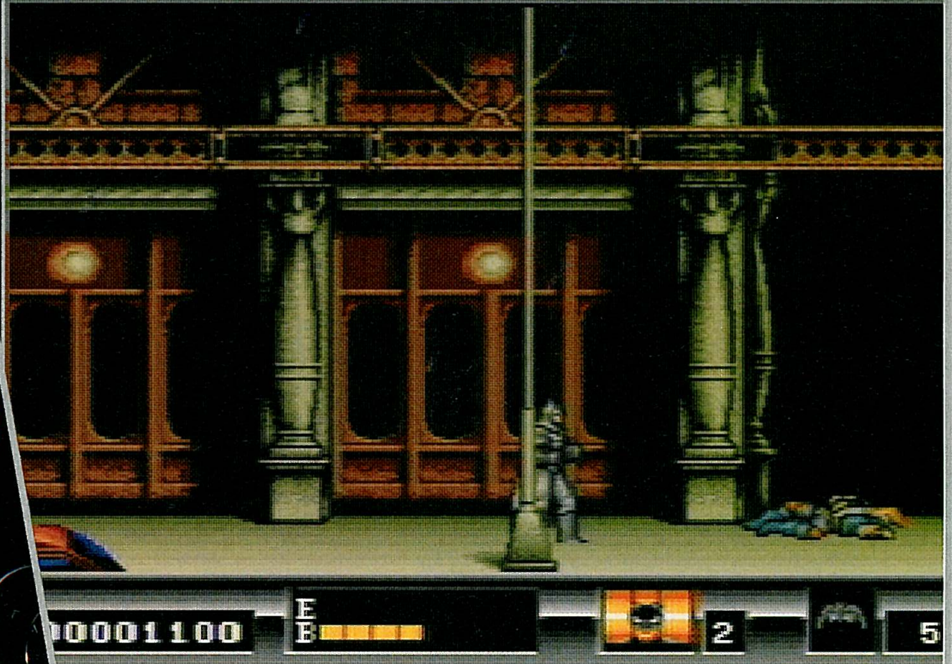
EL CINE EN TU CONSOLA

Batman, el mítico héroe de los comics y la gran pantalla, ha sido fichado por Sega para protagonizar un super juego lleno de acción y colorido.

Los usuarios de la MegaDrive están de enhorabuena. Batman ha hecho su aparición ¡Y de qué manera! SunSoft, los creadores de las versiones de Batman para Nintendo y Game Boy han realizado un cartucho de 16 bits en la Sega MegaDrive totalmente alucinante.

La presentación del juego es sencillamente genial. La ciudad de Gotham se prepara para su 200 aniversario mientras "Joker" espera hacerse con el control de la ciudad. Pero no pienso contaros la película, a





El malvado Joker ha sembrado las calles de Gotham City de malhechores. Sólo vosotros, en compañía del hombre murcielago, podréis librar a los habitantes de la ciudad de la peligrosa situación en la que se hayan inmersos...



NUESTRO HEROE CUENTA CON LAS ARMAS MAS MODERNAS PARA COMBATIR EL CRIMEN.

Las fases que tendremos que afrontar son de lo más variado, y aunque la mayoría se recorren a pie, en otras podremos disfrutar de la comodidad, rapidez y economía de nuestro Batmóvil.

buen seguro que todos la conoceis. Resumiendo, "Joker" quiere vengarse de Batman y rapta a la bellísima Vicky Vale para atraerlo hacia una trampa definitiva y mortal.

TECNOLOGIA PUNTA

El juego rebosa "tecnología punta". Efectos gráficos con varios planos de profundidad



BATMAN NO ESTA DISPUESTO A DEJAR QUE EL MALVADO JOKER TOME EL CONTROL DE LA CIUDAD.

que dan la sensación de estar "asomado" a la pantalla, banda sonora "de película" y una complicada, pero precisa, variedad de controles.

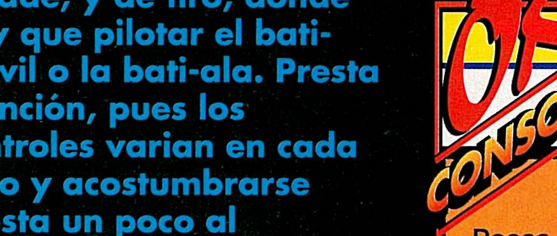
Desarrollado en ocho fases, el juego comienza en las calles de Gotham donde infinidad de malechores saldrán al paso de Batman. Eliminarlos es realmente fácil y hace suponer que terminar el juego va a ser "chupao". Una falsa ilusión. A partir de aquí vas a sudar de lo lindo, y si no has leido atentamente el manejo de los controles y las armas de las que dispones no tendrás nada que hacer. Especial atención al salto con giro, yo no leí el manual y me volví loco para poder acceder a unos cajones de la segunda etapa (hay que pulsar dos veces el botón de salto mientras mueves el mando de dirección en el sentido que quieras). ¡Ah! y también el uso de la bati-cuerda es fundamental. Paciencia y en poco tiempo os hareis con el manejo de todo.

ARCADE Y TIRO

Las etapas pueden ser de dos tipos diferentes: de acción, al más puro estilo arcade, y de tiro, donde hay que pilotar el bati-móvil o la bati-ala. Presta atención, pues los controles varian en cada caso y acostumbrarse cuesta un poco al principio.

En fin, como podéis ver no le falta de nada a este fenomenal juego, ni siquiera por supuesto terribles enemigos de fin de nivel. Tal vez le sobre dificultad, pero estoy convencido que la habilidad y tenacidad que os caracteriza a vosotros, maestros consoleros, darán al traste con los malvados y siniestros propósitos de Joker.

ENRIQUE REX



OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

BATMAN

Pocos héroes del cómic pueden presumir de haberse convertido en protagonistas de un video juego de tanta calidad como es este Batman.

jugabilidad	80
movimientos	89
gráficos	92
sonido	91
originalidad	90
TOTAL	88

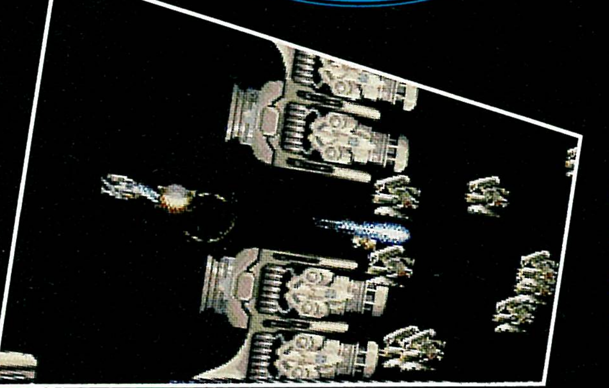

VICKI VALE

R-TYPE

UN SHOOT'EM UP LEGENDARIO



OK Pasarela: R-TYPE
Consola: TURBO GRAFX
Distribuidor: NEC HOME ELECTRONICS
Compañía: IREM.
N. de jugadores: 1.
Niveles: 8 N. Vidas: 3.



Si hay un juego popular dentro del género de los mata marcianos es sin duda el R Type. Desde que hizo su debú en las máquinas recreativas, este arcade ha sido versionado para casi todos los ordenadores y consolas con gran éxito.

El emperador Bydo quiere convertirse en el dueño y señor de todas las galaxias del espacio exterior. De momento, y en apenas un par de horas luz ha invadido los ocho planetas más cercanos a su base militar galáctica. Los verdes y pacíficos habitantes de dichos lugares fueron calcinados o desterrados cruelmente por los secuaces del canallesco emperador. Como las cosas sigan así, la vida en este universo se va a poner muy, pero que muy fea.
Afortunadamente, un informe de todo lo sucedido ha llegado a la tierra. En poco tiempo, un experto piloto y la nave más moderna despegan de la tierra, rumbo a las entrañas del poderoso reino de Bydo.
Como habrás imaginado, ese piloto eres tú y la nave es, como no, la R 9, un caza estelar de inocente apariencia pero equipado con el armamento más poderoso de todos los tiempos. Para derrotar al emperador tendrás que completar ocho largos niveles habitados por todas las criaturas aliadas del villano, que harán todo lo que esté en su mano (o garra) para destrozarte a ti y a tu nave. Al final de cada nivel te esperará un guardián personal de Bydo dispuesto a enfrentarse a ti en un duelo por ver quien es el más rápido e inteligente.
Nuestra nave está equipada al principio con un disparo normal, pero poco a poco podrá ir consiguiendo otras ayudas y armas que te serán de lo más útil. Estas ayudas tendrás que arrebatárselas a unos enemigos que tienen forma de ojo y se llaman Pow Shuttles. Una vez destruídos podrás apropiarte de la cápsula que suelten, que puede ser de ayuda como la velocidad extra, misiles o protectores de acero o armas especiales como el triple láser, los anillos de plasma o el fuego rastreador. Al coger una cápsula de arma, nuestra nave será equipada con un "Drone" protector, que podrá situar tanto delante como detrás de la nave e incluso lanzarlo contra el enemigo.
Bueno, pues ya os hemos contado todo lo que queríais saber del R Type, tan solo nos queda deciros que si queréis disfrutar con, quizá la mejor versión que se ha hecho nunca de este clásico, solo tenéis que iros corriendo a por él.

OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

R-TYPE

jugabilidad	92
movimientos	90
gráficos	90
sonido	85
originalidad	80
TOTAL	87

Si sois como nosotros unos enamorados de este legendario juego estáis de suerte, por que esta versión para Turbo Grafx es alucinante.

(MASTER SISTEM)

THE TRICK

ASTERIX

Para conseguir tantas vidas como queráis en el nivel 4-2 (el de los cañones), cuando subáis a por la vida que hay en la nube, en el momento que bajéis si volvéis a subir, conseguiréis otra vida, y otra y otra y otra, aunque el tiempo os "mate", la vida continúa ahí. ¡Cuidado!, este truco solamente vale con Asterix, no con Obelix.





SOLO PARA ARTISTAS

Participa activamente en la creación de tu revista OK Consolas enviándonos los dibujos de tus héroes preferidos, a:
OK CONSOLAS - PLAZA DEL ECUADOR, 2,1º B
28016 MADRID.



TODOS LOS MESES EN TU KIOSCO



LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS DE PC

OK PC
600 ptas.
revista de videojuegos de PC Año I • Nº3 • 1992

PASALO EN GRANDE CON NUESTRA SUPER DEMO DEL TINY SKWEEKS

Incluye disco de 3 1/2´

ECTS'92
La Feria Europea del Videojuego

Ultima Underworld
The Stygian Abyss
Descubre los misterios del abismo

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Lemmings II
Están al l...

Todos l...
KING QUEST V, HOO...

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
La aventura d...

np Editorial ... Pren...

¡UNA DEMO JUGABLE EN CADA NUMERO!